



10/93

# AMIGA

## JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 6900,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 10 Oktober 1993

**EXKLUSIV IM TEST!**

**TURRICAN III  
ANSTOSS  
URIDIUM II**

**MEHR HEISSE SOFT...**

**BURNTIME  
MICRO MACHINES  
SOCCER KID  
OSCAR  
SIM LIFE  
JACK THE RIPPER**

**JEWELS MIT GROSSER  
SPIELE - CHECKLISTE!**

**ALLES ÜBER DAS CD<sup>32</sup>**

**&**

**DIE ZUKUNFT DES A1200**

**SCHON JETZT IM HEFT:  
ALLE AMIGA HIGHLIGHTS  
DER ECTS LONDON**



**KNOW HOW**  
TIPS • CHEATS • PLANE • LOSUNGEN  
**ONE STEP BEYOND  
YO! JOE! • MORPH  
SYNDICATE  
U.V.A.  
!**

AMIGA  
JOKER



# SOCCER KID™

Desaster! Nur wenige Augenblicke, bevor die Fußballweltmeisterschaft von 1994 beginnen soll, stürzt plötzlich ein Außerirdischer der pokalsammelnden Sorte vom Himmel und stiehlt den Weltmeisterschaftspokal! Und um die ganze Sache zu einer doppelten Katastrophe zu machen, ist dieser unachtsame Außerirdische auch noch mit einem kreisenden Asteroiden zusammengestoßen, wobei der Pokal in fünf Stücke zerbrach und über den ganzen Globus verstreut wurde! Hilf dem fußballverrückten Soccer Kid auf seiner Suche nach den Pokalteilen! Seine unglaublichen Fußballfähigkeiten einschließlich Dribbeln, gezielten Schüssen, Fallrückziehern und Kopfbällen werden hier wie noch nie zuvor auf die Probe gestellt. Bist du bereit? Auf deiner Suche durch Dutzende detailliert wiedergegebener Gebiete wirst du auf eine Menge irrer Figuren treffen. Da geht es über Englands grüne, üppige Weiden, an der Italienischen Riviera entlang und weiter durch die vereisten Wälder von Rußland. Spring auf Japans Blitz-Express, und durchsuche die gefährlichen Straßen Amerikanischer Großstädte! Stürz dich in die phantastische Arcade-Action mit dem dazu passenden Super-Soundtrack.



**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BBS 06107/930-222

Gegen Einsendung von 5,- DM schicken wir Ihnen gerne eine "Soccer Kid" - Demodiskette für Ihren Amiga zu.

Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Soccer Kid",  
Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!





# AUF IN DIE ARENA!

Nur eine Amiga-Messe dieses Jahr, noch dazu eine, die nicht ausschließlich unserer „Freundin“ vorbehalten ist? Sollte das etwa ein weiteres Zeichen für das unaufhaltsame Siechtum sein, das notorische Schwarzmaler unser aller Lieblingsrechner in letzter Zeit so gerne bescheinigen? Ich glaube, daß eher das Gegenteil der Fall ist!

Wenn vom 5. bis zum 7. November die „World of Commodore“ abgefeiert wird, so ist damit schon mal die für Besucher und Aussteller gleichermaßen unerträgliche Qual der Wahl vom letzten Jahr vom Tisch: Mit Köln als traditionellem Standort der ehemaligen „Amiga Show“ und dem auch für andere Systeme offenen Konzept, das 1992 in Frankfurt so viel Anklang fand, dürfte sich nun eine Messe mit Zukunft etablieren. Zumal unter dem Motto „World of Games“ gleichzeitig auch eine bislang in Deutschland einmalige Entertainment-Show wartet, wo neben allen Amiga-Neuheiten jede Menge heiße Soft für 64er, PC oder Konsolen vorgestellt und verkauft werden wird. Wenn das dem Amiga-Entertainment keinen Auftrieb gibt, was dann?

Schließlich und endlich wird sich auf dieser weltweit größten Commodore-Messe auch sehr genau zeigen, wie die Chancen für das Amiga CD<sup>32</sup> stehen – daß der A1200 ein Erfolg werden würde, hat man ja seinerzeit in Frankfurt schon daran erkannt, daß er die meistgekaufte Hardware der Ausstellung war. Was Commodore's aktuelles Multimedia-Genie betrifft, bin ich übrigens optimistisch, daß sich ein Reinfall wie beim CDTV nicht wiederholt; immerhin liegt bereits das erste Spiel für die brandneue Maschine vor. Den Test dazu findet Ihr in diesem Heft, genau wie ein Special zur Hardware und ein weiteres über kommende 1200er-Entwicklungen. Ihr haltet die Zukunft des Amigas sozusagen in jeder Beziehung in Euren Händen...

Aber vielleicht sollten wir uns ja einmal persönlich über diese Dinge unterhalten? Auch dazu bietet sich in Köln die passende Gelegenheit, denn selbstmurmelnd wird der Joker das Großereignis mit einem Stand voller Überraschungen für Euch adeln. Worauf wartet Ihr also noch? Nehmt Euch Anfang November ein bißchen Zeit, kommt in die Domstadt und... auf in die Arena!

**EUER GLADIATOR,**

*äh Michael*







**BURNTIME**

ZUR SZENE... TRINKEN

**DAS ENDE DER WELT** beschwört das strategisch angehauchte No-Future-Abenteuer **BURNTIME** auf den Screen! Den brandheißen Test zum brandheißen Öko-Thriller findet Ihr auf den **Seiten 32/33**

**HIRN UND HAND** sind bei **ONE STEP BEYOND** gefordert, das noch einen Schritt weitergeht als der Vorgänger „Push-Over“. Aber auch das Dino-Hüpfical **OSCAR** fordert alles vom Spieler – wir fordern dagegen bloß das Weiterblättern zu den **Seiten 34 und 73**



**AMIGA CD<sup>32</sup>**



**INFORMATION TOTAL** garantieren unser Special **ALLES ÜBER DAS CD<sup>32</sup>**, der Test zur ersten CD-Konvertierung („James Pond 2“) und das Special **DIE ZUKUNFT DES A1200** – zumal beide Spezialitäten mit umfangreichen Spiele-Checklisten aufwarten! Die Zukunft beginnt auf den **Seiten 54/55 bzw. 118/119**

**ACTION OHNE ENDE** versprechen die lang erwarteten und heiß ersehnten Super-Hammer **TURRICAN III** und **URIDIUM II**. Die exklusiven Tests dazu gibt's nur im Joker und auch da nur auf den **Seiten 14 15/16 und 20**



**TURRICAN III**

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
<b>ECTS London '93</b>	10
Preview:	
<b>Neues von Sunflower</b>	13
Mailbox	22
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
<b>Der Burntime Wettbewerb</b>	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Joker-Comic	52
Special:	
<b>Alles über das Amiga CD<sup>32</sup></b>	54
Joker-Index	56
Know How	57
Know How Index	72
Aktion Leser-Test:	
<b>B-17 Flying Fortress</b>	82
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
<b>Digital Image Design</b>	88
Klassiker:	
<b>Silkworm</b>	101
Die Budget-Bühne	102
Seitenhiebe	104
Kicker-Cup	106
Computer-ABC	108
Kleinanzeigen	109
User-Club:	
<b>Mensch Amiga</b>	116
<b>DOS Manager 2.0</b>	116
Special:	
<b>Die Zukunft des A1200</b>	118
Stromausfall:	
<b>Atmosfear</b>	120
<b>Spiel des Friedens</b>	121
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126



## Games im Test

### Abenteuer

Burntime	32
Nippon Safes Inc.	78

### Action

Blastar	80
Clystron	100
Turrican III	14
Uridium II	20

### Geschicklichkeit

Blob	100
James Pond 2 für CD 32	76
Oscar	73
Soccer Kid	36

### Simulation

Sim Life	92
Sim Life für A1200	90

### Sport

Anstoß	74
F17 Challenge	80
Int. Open Golf Champ.	92
Micro Machines	18
Super Sports Challenge	98

### Strategie

Elysium	94
Gear Works	96
One Step Beyond	34

### Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Jack the Ripper	30
PD-Games	42



**ANSTOSS**

**MESSE UND MASSE** bringt Euch unser ausführlicher Bericht zur **ECTS LONDON** – alle kommenden Amiga-Highlights und noch mehr auf den **Seiten 10/11/12**

**FUSSBALL BIS ZUM ABPFIFF** und darüber hinaus gibt's in **ANSTOSS**, dem neuen deutschen Soccer-Manager. Ob der „Bulima Prof.“ jetzt um die Tabellenspitze zittern muß, verrät der Exklusiv-Test auf den **Seiten 74/75**



**SIM LIFE**

**LEBEN UND STERBEN LASSEN** heißt die Devise bei **SIM LIFE**, der komplexen Evolutions-Simulation Marke Maxis. Denn es liegen gleich zwei PC-Konvertierungen des Spiels vor (eine speziell für den 1200er), doch nur eine davon bringt's! Welche das ist, verraten die **Seiten 90 und 92**

**JACK THE RIPPER**

**ORIGINALITÄT PUR** findet Ihr beim witzigen Rennspiel **MICRO MACHINES** ebenso wie im spannenden Digi-Krimi **JACK THE RIPPER** oder auf den Fußball-Plattformen von **SOCCER KID**! Also dribbelt zum Auto und rast zurück ins viktorianische London, natürlich mit Zwischenstops auf den **Seiten 18, 30 und 36**



**MICRO MACHINES**





# BETRIEBSGEHEIMNIS

Wie sagte Casanova immer so schön: „Mehr Frauen!“ Und was dem italienischen Früh-Larry recht war, kann uns nur billig sein – heute präsentieren wir Euch zwei besonders charmante Neuzugänge...

?: *Küss' die Hand, meine Damen, dürfte ich um die Personalien bitten?*

C: Ich heiße Christine Rothmeier, komme aus Regensburg und bin 28 Jahre alt.

D: Mein Name ist Dorothea Pro-nay, ich bin 27 und stamme aus Wien.

?: *Stine und Dorli, entzückend! Und was treibt ihr hier so – außer*

*das Auge schmachsender Redakteure zu erfreuen?*

C: Alter Schmeichler. Also ich bin für die Abos und den Shop zuständig, Sorge dafür, daß die Leute rechtzeitig zu ihren Bestellungen kommen. Hoffentlich macht mir die Post nie einen Strich durch die Rechnung...

?: *Ach, wer könnte dir schon böse sein? Hegst du ähnliche Befürchtungen, Dorli?*

D: Nein, ich muß mir da wohl weniger Sorgen machen, denn mein Gebiet ist der Empfang

und das Telefon. Und da hatte ich bisher immer mit sehr netten Menschen zu tun.

?: *Interessiert ihr beiden euch eigentlich privat für Computer?*

C: Ehrlich gesagt, weniger. Zwar finde ich eine Partie „Shanghai“ oder „Tetris“ gelegentlich ganz witzig, aber als Freak kann man mich kaum bezeichnen.

D: Ich muß gestehen, daß ich vor meinem Job hier mit Computern überhaupt nichts am Hut

hatte. Aber je mehr ich davon kennenlernen, desto faszinierter bin ich – besonders, seit mir Brigitta dieses süße „Lemmings“ gezeigt hat...

?: *Apropos „süß“: Welche von euch Süßen will denn heute abend mit mir ausgehen?*

C: Chauvi!

D: Deshalb also die ganze Süßholzraspelei – geh' doch mit dir selber aus, da bist du wenigstens in passender Begleitung!

?: *Das war wohl nix. Aber vielleicht habt ihr ja mehr Glück? Ich ziehe mich einstweilen mit der aktuellen Teststatistik in den Schmollwinkel zurück...*



<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>0</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>1</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>0</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>1</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>2</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>5</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>2</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>3</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>5</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>1</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>4</b>
<b>Megahits</b>		<b>1</b>

## Ihr Amiga-PD-Partner

alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk .....	4,50
ab 10 Disk .....	4,00
ab 50 Disk .....	3,50
ab 100 Disk .....	3,30
ab 200 Disk .....	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk  
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.  
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei  
-etikettiert

## 4 Katalogdisketten

mit ausführlichen dt. Kurzbeschreibungen aller Programme

**10,-**  
Leerdisketten 3,5" 2DD  
(100% Fehlerfrei!)

von Sentinel Marke SONY  
bis 99 St. ... 1,20 DM ... 1,50 DM  
ab 100 St. ... 1,05 DM ... 1,40 DM  
ab 500 St. ... 0,95 DM ... 1,30 DM

**AlfaScan 256 Graustufen**  
298,-  
400 dpi für alle Amigas

**AlfaColor 262.000 Farben**  
988,-

## DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen  
Abo-Service für alle  
oder einzelne  
PD-Serien.

### Festplatten:

Oktagon 508 + GigaMem	312,-
Oktagon 508/120 MB	777,-
Oktagon 2008/120	759,-
AT-Bus 2008/120	598,-
160 MB für A1200	728,-
auch andere Größen lieferbar	

### Amiga CD 32

A 1200	699,-
A 1200/84	697,-
A 2000	1117,-
A 4000	944,-
A 4000/120/10	ab 2297,-

Techno Sound  
Turbo

CD-ROM A570  
239,-  
für Amiga 500

Fordern Sie unseren kostenlosen  
Gesamtkatalog an  
- Händleranfragen willkommen -

## Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

<b>Speichererw.</b>	
512 KB/A500	59,-
1 MB/A500 plus	99,-
1 MB/A600	129,-
1/9 MB/A1200	299,-/867,-
2/8 MB/A2000	259,-/687,-

<b>Laufwerke:</b>	
3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-

<b>Software:</b>	
True Paint (24Bit)	197,-
Imagine 2.0	589,-
Deluxe Paint IV AGA	169,-
TurboPrint prof. 2.0	159,-
Personal Paint	99,-
Home Manager	97,-

pelican Press  
139,-

Donau-Soft  
Maik Hauer  
Postfach 1406  
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798  
0161/2637380  
Fax: 08431/49800  
BTX: Donau-Soft#

**24 Std.  
Schnellversand**

Versandkosten:  
Vork. 7,- NN 12,-  
Ausland 16,-  
Ausland NN 32,-





## BABA-TAG

Ralf Schon besitzt nicht nur einen Amiga, er liebt ihn auch heiß und innig – um seinen Leib- und Magenrechner tatkräftig zu unterstützen, rief er nun die „Bundesweite Amiga-Bestell-Aktion“ ins Leben!

Ralf möchte den 6. Dezember zum BABA-Tag machen, an dem jeder an der Aktion beteiligte Händler einen Preisnachlaß auf bei ihm gekaufte Amiga-Games ge-

währt, dazu eine kleine Dreingabe (Demo, Poster...) spendiert und die gleichzeitig stattfindende Verlosung unterstützt. Uns gefällt die Idee ausgezeichnet, und es haben auch schon etliche Softwarehändler ihre Zusage abgegeben. Wer ebenfalls bei dieser lobenswerten Aktion mitmachen möchte, erfährt die Einzelheiten von:

**Ralf Schon**  
Bachgasse 20  
64625 Bensheim-Auerbach



## DESIGN-AMIGA

Vor einiger Zeit haben wir Euch unsere selbstverschönerten „Freundinnen“ vorgeführt – hier und heute seht Ihr das optisch aufgewertete Modell unseres Lesers Heiko

Wichmann. Sauberer Strich, Heiko!



## CLUB-DISKS

Der APC & TCP-Computerclub bietet haufenweise nützliche, unterhaltsame und lustige Freeware-Programme an, für die man bloß (jeweils) eine Leerdisk und einen frankierten Rückumschlag investieren muß!

Derzeit handelt es sich dabei um aktuelle „Virenkiller“, ein „Diskmagazin“, das „1990/93er Edition-Demo“, das werbeträchtige Tierschützer-Spiel „Elefanten“ und last not least den Anti-ALF-Nachfolger „Amigafreaks gegen Gewalt von rechts 2“. Na, wenn's nix kostet...

## JOYSOFT-PARTY

Ein Preisausschreiben hatte Euch ja bereits vorab darüber informiert, daß die Kölner Softwarehändler-Dynastie diesen August ihr zehnjähriges Bestehen zelebriert. Wir waren dabei...

...und sind jetzt um eine äußerst feucht-fröhliche Erfahrung reicher! Einzelheiten zu nennen, verbietet uns die Diskretion, aber es gab viele nette Leute und ein sehr nettes „Jurassic Park“-Demo an Bord des Party-Schiffs auf dem Rhein zu sehen. Hoffentlich feiern die Joysoftler

auch ihren elften Geburtstag – ist ja schließlich eine schöne Schnapszahl!



## AMIGA-PAD

Was Ihr hier noch als Entwurfsskizze seht, müßte alsbald schon in real existierendem Plastik in den Läden stehen: das Logipad von Logic 3.

Ganz abgesehen davon, daß Sechs-Button-Joypads für den Amiga nicht gerade eine Massenerscheinung sind, weist dieses rund 45,- DM teure Exem-

plar noch eine weitere Besonderheit auf – es arbeitet mit gekapselten Mikroschaltern. Neugierig geworden? In unserem CD 32-Special steht mehr darüber!



## DIGI-BÜCHER

Die Geschmäcker sind zwar verschieden – aber das gilt für unsere heutigen Buchvorstellungen erst recht! Auch wenn es hier immer nur um das eine Thema geht...

Die spannende Welt der Computer bildet den Hintergrund für den kindgerechten Kriminalroman „Rote Sonja gegen Octopus“ von Hans Peter von Peschke (Aare Verlag, 156 Seiten, 24,80 DM). Dazu muß man

wissen, daß Octopus ein böser Hacker ist, der für sein Leben gern in der Aids-Datei der Uniklinik herumschnüffelt – aber Sonja wird's schon richten. Etwas ernsthafter beschäftigt sich Hartwig Tauber in „Das Amos Buch“ (media, 300 Seiten, 49,- DM) mit den Bits & Bytes. In der zweiten Auflage dieses Standardwerks für angehende Programmierer wird zusätzlich „Amos Professionell“ berücksichtigt, das nun auch den Zugriff auf die typischen Amiga-Fenster ermöglicht.







## LIEBE IM BURO

Vor kurzem stellte ich Euch BEATE SCHWERMER vor, die neue Marketing-Managerin von Blue Byte. Mittlerweile kümmert sich die sympathische 27-jährige bei den Mulheimern nicht nur um die Pressearbeit...



Auch privat ein Team: Beate Schwermer & Thomas Hertzler

...sondern nach Feierabend auch um die persönlichen Belange von Geschäftsführer THOMAS HERTZLER (29), mit dem sie seit einem gemeinsamen Florida-Urlaub fest liiert ist. Ob sich das in irgendeiner Form auf die Softwareproduktion der Blau-Beißer auswirkt?!

## OTTO & OPPERMANN



Gemeinsame Feier: Otto Waalkes & Thorsten Oppermann

Bei Sega versteht man zu feiern, wie die Konsolisten erst kürzlich wieder bewiesen. Für die Präsentation von OTTO WAALKES' neuem Videogame wurde das Hamburger Cafe „Schöne Aussichten“ vorübergehend zur Showbühne.

Film, Funk und Friesland waren anwesend, als der bekannte Blödelbarde sein „Ottifants“ für Mega Drive, Master System und Game Gear vorstellte. Otto gab einige Songs von James Brown zum besten und zauberte Punkt zwölf Uhr eine Champagnerflasche hervor, um mit Segas Product Manager THORSTEN OPPERMANN anzustoßen. Der tiefere Sinn: Thorsten feierte zugleich seinen 23sten Geburtstag!

## MICROPROSE FUSIONIERT

Erst kürzlich schnappten sich die amerikanischen Simulationsprofis Teile des wirtschaftlich angeschlagenen Spieledistributors United Software – jetzt gingen sie mit dem (Ex-) Konkurrenten Spectrum Holobyte zusammen, der seinerseits zum Paramount-Konzern gehört.

## NEO MUSIZIERT

Dass Softwarefirmen den Soundtrack eines Spiels auf CD herausbringen, ist heutzutage nichts Besonderes mehr – es sei denn, das Game stammt von Neo und heißt „Whale's Voyage“!

Weil die Musik des alpenländischen SF-Rollis selbst anspruchsvolle Ohren begeistert, wird die CD in Österreich von BMG Ariola ausnahmsweise auch im ganz normalen Schallplattenhandel vertrieben. Eine limitierte und handsignierte Ausgabe dieses Meisterwerks haben die beiden NEOlogen NIKI LA-



Musikalisch auf dem Vormarsch: Niki Laber & Hannes Seifert

BER und HANNES SEIFERT allerdings exklusiv den Joker-Lesern vorbehalten – in unserem Shop findet Ihr den Beweis!

## PORNO-PARTY

Jedes Jahr lädt TERESA ORLOWSKI ihre Geschäftsfreunde zu einer kleinen Party ein – heuer konnte die Mutter aller Videopornos dabei erstmals auch Vertreter der Compu-



Begehrte Gastgeberin: Teresa Orłowski

terspielbranche begrüßen!

Obwohl Mutter Teresa bis Ende des Jahres stramme 25 Games veröffentlichen will, gaben sich sowohl BERNHARD MORELL von Softgold als auch Kingsoft-Geschäftsführer FRITZ SCHÄFER und sein Pressesprecher NORBERT BECKERS bedeckt – keiner hatte angeblich etwas mit ihrer Firma VTO Pictures zu tun. Erst zähes Nachhaken entlockte Fritz Schäfer das Geständnis, daß man ein Spiel für Teresa produziere, und Bernhard Morell ließ schließlich durchblicken, daß er ihr die Übernahme der Diskduplikation anbieten wolle. Ich verrate Euch dafür noch, daß es für die Besucher außer einem kalten Büffet standesgemäß auch eine erotische Bühnenshow gab...

## GAUSELMANN GEEHRT

Münzschluckert-Tycoon PAUL GAUSELMANN, dem unter anderem die ganzen Merkur-Spielotheken gehören, erhielt neulich aus der Hand von DR. MOMBURG, seines Zeichens Oberkreisdirektor von Minden-Lübbecke, das Bundesverdienstkreuz. Herzlichen



Jetzt mit Orden: Paul Gauselmann



# ALL YOU NEED



**Wir sind Ihr Distributor für Computer-Spiele.**

Wir führen *alle* namhaften Labels

Wir verfügen über die *gesamte* Software-Palette

Wir bieten *umfassenden* Service für jeden Wiederverkäufer

Wir beraten *ausführlich* – auch und gerade die Branchen-Einsteiger

Wir machen *faire* Preise

Rufen Sie uns einfach an!

**Telefon: 0241/15 20 51 • Fax: 0241/15 20 54**

(Herr Klumpp wird Ihnen weiterhelfen)

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, D-52070 Aachen



# EUROPEAN COMPUTER TR

## ASCON

Das kleine, aber feine Softwarehaus aus Gütersloh zeigte den Fußballmanager ANSTOSS, der mindestens so gut wie der „Bundesliga Manager Prof.“ und mindestens so erfolgreich wie ihr „Patrizier“ werden soll. Daß die Jungs damit alles andere als verkehrt liegen, erfahrt Ihr aus unserem exklusiven Test in dieser Ausgabe!



Im nächsten Joker wird gesiedelt: Die Siedler

## BLUE BYTE

Die Blaubeißer hatten ihr Strategie-Epos **DIE SIEDLER** (Test im nächsten Heft) und eine frühe Version von **BATTLE ISLE II** dabei. Die nächste Kampfinself enthält nicht nur Verbesserungen bei den 3D-Animationen, sondern auch spielerische Neuerungen; beispielsweise werden die Feinde erst dann auf dem Screen sichtbar, sobald sie ein Späher aufgespürt hat.

**Im Londoner Business Design Center ist Anfang September schon Weihnachten: Diesen Eindruck gewinnt man jedenfalls regelmäßig, wenn dort die Herbstausgabe der ECTS stattfindet!**

## BLACK LEGEND

Wer noch nie was von der schwarzen Legende gehört hat, braucht nicht beunruhigt zu sein: Das in England beheimatete Softwarelabel ist brandneu, unterhält laut Marketing Manager Richard Holmes aber bereits Büros in 13 Ländern – unter anderem in Rußland, Schweden und Finnland. Spieltechnisch versprach uns Richard das Plattformgame **FATMAN**, ein Shoot 'em up namens **SHENANDOAH**, den Digi-Western **GUNSLINGER** sowie diverse Compilations mit Knobel- und Geschicklichkeitsspielchen.

## ATTIC

Zuerst die gute Nachricht: Guido Henkel und seine Mannen führten ein Demo von **DAS SCHWARZE AUGE: STERNENSCHWEIF** vor. Nun die schlechte: Es ist immer noch unsicher, ob der zweite DSA-Teil tatsächlich für den Amiga umgesetzt wird. Hoffen wir das Beste!



Bald soll er schweifen, der DSA-Sternenschweif!



Das Spiel mit dem Ei: Fantastic Dizzy

## CODEMASTERS

Die Budgetspezialisten sind derzeit am Vollpreis-Trip; mit dem Plattformabenteurer **COSMIC SPACEHEAD** soll demnächst ein ähnlich populärer Held wie der Konsolen-Klempner „Mario“ geschaffen werden. Ob's gelingt, bleibt abzuwarten – sicher ist jedoch, daß die Fans hüpfender Eier sich auf **FANTASTIC DIZZY** freuen werden.



Vielleicht bald eine neue Kultfigur: Cosmic Spacehead



# MADE SHOW LONDON '93

Wie üblich strömten Fachbesucher aus der ganzen Welt herbei, um aus erster Hand zu erfahren, was uns die Hersteller demnächst unter den Gaben-tisch legen wollen. Im Unterschied zur amerikani-schen CES sieht man in London immer beruhigen-de Mengen von frischer Amigasoft, die wir Euch nun sauber und alphabetisch nach Firmen sortiert vorstellen:

## CORE DESIGN

Außer der traditionellen Ankündigung des isome-trischen Actionadventures **DARKMERE** gab es hier das Jump & Run **WON-DERDOG** zu bewundern, das mit sieben offiziellen und zwei geheimen Le-vels, 400 Sorten Aliens und Acht-Wege-Scrolling aufwarten kann. **BUBBA 'N' STIX** ist dagegen ein Geschicklichkeitsgame, bei dem der Held einen magischen Stock zum Überwinden von Hinder-nissen benutzt.



Der wunderbare Wunderhund: Wonderdog



Hol's (magische) Stöckchen: Bubba 'n' Stix

## GREMLIN

Angeblich schon in ein paar Wochen er-scheint die CD<sup>32</sup>-Version von **ZOOL**, das-selbe gilt für eine CD-Compilation mit al-len drei **LOTUS**-Rasereien. Kurz vor der Vollendung stehen auch der Fußballmana-ger **PREMIER LEAGUE MANAGER 2** sowie der „Utopia“-Nachfolger **K 240**. Ein bißchen dauern könnte es dagegen noch mit dem Actiongame **DISPOSAB-LE HERO** und **ZOOL 2**, wo diesmal al-ternativ auch die Ninja-Lady Zooz durch sechs Plattformlevel hüpfen darf.



Das Spiel selbst hält hoffentlich mehr: Premier Manager 2



Bald keine Utopie mehr: K 240



Farbenfroh geht's weiter: Zool 2

## GRANDSLAM

Die Engländer arbeiten zur Zeit an der Soccersimulation **ENGLAND**, wo die Bildschirm-Kicker mit einem ausgefeil-ten Turniermodus, quasselnden Spiel-kommentatoren und ähnlich netten Features von der Stadionbank gehau-en werden sollen. Daneben basteln sie noch an dem Actionadventure **BEASTLORD**, dessen Name nicht von ungefähr an „Shadow of the Beast“ erinnert; last not least dürfen wir uns auf den Rolli **THE SEVENTH SWORD OF MENDOR** und das Welt-raumstrategical **REUNION** freuen.



Die Siebten werden die Ersten sein: The Seventh Sword of Mendor

## KRISALIS

Noch mehr taktische Elemente unterscheiden das demnächst an-stehende Soccergame **MAN-CHESTER UNITED PRE-MIER LEAGUE CHAMPI-ONS** vom originalen „Manche-ster United Europe“. Die spezi-ellen 1200er-Versionen von **SABRE TEAM** und **SOCCER KID** (plus eine CD<sup>32</sup>-Version) kommen erst nächstes Jahr, das-selbe gilt für die Neuentwicklun-gen **KINGDOMS OF GER-MANY**, **LEGENDS**, **THE LOST KINGDOMS**, **SOUP TREK** und **THE CLUB**.

## MILLENNIUM

Neben dem von uns bereits gete-steten **ROBOCOD** veröffentlicht Millennium bald auch **DIG-GERS** für das CD<sup>32</sup>. Im Novem-ber folgen dann **JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH** und das sportliche Kampfboter-Spektakel **BRUTAL SPORTS FOOTBALL**.



## MIRAGE

Die „Humans“-Company veröffentlicht in nächster Zeit bloß das 3D-Kampfspiel **RISE OF THE ROBOTS** und eine Spielesammlung mit **UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 1 & 2**, die zusätzlich ein paar ganz neue Missionen (z.B. den „Civil War“) enthält.



Kämpfer der Zukunft: Rise of the Robots

## OCEAN



Bald holt uns auch am Screen die Vergangenheit ein: Jurassic Park

Den „Push Over“-Nachfolger **ONE STEP BEYOND** kennt Ihr aus diesem Heft, die ausgiebig beworbene Filmversoftung **JURASSIC PARK** müßt Ihr eigentlich im nächsten Heft kennenlernen. Falls uns kein hungriger Dino dazwischenkommt...

## PRISM LEISURE

Die englischen Preisbrecher haben für Januar wieder ein paar interessante **HITS FOR SIX**-Compilations in Vorbereitung, wo man dann z.B. „F-19 Stealth Fighter“ und „Titus the Fox“ zusammen mit vier weiteren Games zum Sonntagspreis von 69 Talern kauft. Die näheren Details erfahrt Ihr dann 1994 von uns!



Übermächtige Gegner: Second Samurai

## PSYGNOSIS

Ob es daran liegt, daß die Liverpools kürzlich von Sony geschluckt wurden? Jedenfalls produzieren sie momentan Spiele am laufenden Meter: Beispielsweise die abenteuerliche Asi-

enklöpperei **SECOND SAMURAI**, deren Vorgänger „First Samurai“ seinerzeit von Mirrorsoft herausgebracht wurde. Ebenfalls langsam fällig wären das Motorradrennen **PRIME MOVER**, der Vier-Spieler-Rolli **HIRED GUNS** und das Grafikadventure **INNOCENT UNTIL CAUGHT**. Noch in weiter Ferne befinden sich dagegen die Plattformhüpferien **GLOBDULE**, **WIZ 'N' LIZ** und **PUGGSY**. Angekündigt wurden auch das isometrische Kriegsstrategical **THEATRE OF WAR** und das offizielle Spiel zu Marvels **SUPERHERO-Comics**, wo man seine Fighter zuerst zusammenbasteln und anschließend in einem futuristischen Stadtzenario gegen böse Schurken kämpfen lassen darf. Dazu sind etliche weitere Titel im Anmarsch, über die Psygnosis vorläufig nichts Genaueres sagen konnte bzw. wollte: **BOB'S BAD DAY**, **PERIHELION**, **BENEFACOR**, **MAGICIAN'S CASTLE** und **BRIAN THE LION**.

## RENEGADE

Andrew Braybrooks Balerspektakel **URIDIUM II** haben wir in dieser Ausgabe bereits genauer unter die Lupe genommen, mit der A1200-Version von



Mit Gewalt geht alles: Elfmánia  
**THE CHAOS ENGINE** tun wir das im nächsten Heft – die CD\*-Variante der chaotischen Maschine wird dagegen erst im Dezember kommen. Aber das Label der Bitmap Brothers hat noch mehr auf der Pflanze, etwa die Prügelei **ELFMANIA**, das Grafikadventure **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**, den selbsterklärenden **KTM MOTOCROSS**, das Jump & Run **RUFF 'N' TUMBLE** und schließlich den Fortsetzungstitel **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**, dem man auch einige Managerelemente spendieren will.

## SIERRA

Statt des angedrohten Rückzugs aus dem Amigageschäft machen die Kalifornier nun doch lieber ihre **KING'S QUEST VI**-Umsetzung wahr – zudem werkeln sie an einem Fußballspiel à la „Front Page Sports Football“ für unsere „Freundin“!



Ihr seht ganz richtig: King's Quest VI

## SUPERVISION

Bei dem bis dato bloß mit der Brettspielversoftung „Monopoly“ in Erscheinung getretenen Hersteller hängt mit **DONK** gerade ein zwölf actiongeladene Levels umfassendes Jump & Run im typischen „Sonic“-Stil in der Warteschleife.

## TEAM 17

Der nächste Streich von Team 17 heißt **OVERDRIVE** und ist ein Autorennen für maximal acht menschliche Raser – direkt gegeneinander antreten können allerdings nur zwei Spieler, die im Besitz eines Nullmodems sind. Anschließend erwartet die Actionfans **ALIEN BREED 2** so-



Bringt neuen Schwung in alte Bremsschläuche: Overdrive

wie die futuristische Nachfolgeprügelei **BODY BLOWS GALACTIC**.

## U.S. GOLD

Nachdem der letzte wirklich brauchbare Multidisziplinen-Sport vor langer, langer Zeit erschienen ist, darf man auf die **WINTER OLYMPICS** mehr als gespannt sein; hier sollen die Zockerherzen im Januar mit Bobfahren, Rodeln, Schanzenspringen etc. erwärmt werden. Wer es hingegen lieber mit historisch fundierten Strategicals hält, sei auf die Brettspielumsetzung **KINGMAKER** hingewiesen, die den Spieler in die Zeit der Rosenkriege zurückversetzt und ihm außer vielen animierten Zwischensequenzen den englischen Königsthron offeriert – falls er sich gegen die Konkurrenz durchsetzen kann. (C. Borgmeier)



Strategie à la Shakespeare: Kingmaker



## NEU AM DEUTSCHEN SOFTWAREHIMMEL:

# SUNFLOWER

Die Company mit dem blumigen Namen sitzt zwar in Offenbach, hinter ihr steht aber niemand anders als der Kelsterbacher Spieledistributor Bomico – und vor Euch steht Ihr die Weihnachtsbeiträge der Newcomer!

### CHARTBREAKER



Der Name ist Wunschprogramm: Bei dieser melodiosen Wirtschaftssimulation versucht man als ehrgeiziger Musikproduzent einen Hit in den Charts zu landen, der mit einer Goldenen Schallplatte belohnt wird. Doch aller Anfang ist bekanntlich beinhard, denn die wirklich fähigen Musiker rennen einem nicht gerade die Studi-  
 otür ein – erst recht nicht, wenn das eigene Start-



kapital begrenzt ist und die Beziehungen zu den wichtigen Leuten im Business noch stark unterentwickelt sind. Voll entwickelt werden hier hingegen die genreüblichen Features wie Vertragsverhandlungen und Marktbeobachtungen sein, dazu kommen exzellente Grafiken und gnadenlos witzige Texte. Deren Autor ist zwar streng geheim, aber angeblich schreibt er auch für einen gewissen Harald Schmitt aus dem Fernsehen.

### AUFSCHWUNG OST



Auch hier sagt der Titel wieder (fast) alles: Die Verantwortung für den sozialen und wirtschaftlichen Aufstieg der fünf neuen Bundesländer lastet auf den zarten Schultern Helmu... äh, des Spielers. Zur Unterstützung seiner aufbauenden Tätigkeit werden ihm zahlreiche Menüs zur Verfügung gestellt, mit deren Hilfe er das



Straßen- und Bahnnetz ausbauen muß, Industriebetriebe ansiedelt und sich um die Energieversorgung sowie eine vernünftige Abfallbeseitigung kümmert. Außerdem sollte er darauf achten, daß der aufstrebenden Bevölkerung nicht plötzlich ein Kernkraftwerk um die Ohren fliegt oder sie anderweitig Schaden nimmt. Und weil dieser Wirtschaftskrimi möglichst realistisch werden soll, finanziert man das Ganze durch kräftige Drehbewegungen an der Steuerschraube...

### WIZARDS



Der dritte Streich von Sunflower hat ebenfalls viel mit Strategie zu tun: In Wizards übernimmt man den Part eines Zauberers, der unterstützt von Monstern, Zwergen und anderen Fantasygestalten um die Vormacht in einer märchenhaften Bergwelt kämpft. Im Wettbewerb mit dem Rechner oder einem menschlichen Gegner wird man z.B. Handwerker und Soldaten anheuern oder Erfinder ausbilden. Die Jungs müssen dann an bestimmten Stellen Löcher in die Stollenwände bohren oder magische Gegenstände bewachen – letztlich geht es darum, eine geheime Kammer zu erreichen. Die von oben gezeigten Bergwerksstollen sehen eher bescheiden aus, um so eindrucksvoller sind den Grafikern dafür die vielen Portraitalbilder des mausgesteuerten Spiels gelungen. Zu Weihnachten wissen wir mehr darüber! (C. Borgmeier)



# TURRICAN

**Dies ist nicht nur die Fortsetzung einer erfolgreichen Serie, dies ist die Wiederauferstehung einer Legende! Und der Joker hat den Exklusiv-Test dazu – dem Anlaß entsprechend auf vollen drei Seiten, inklusive Hintergrundinfos und eines Kurzinterviews mit den Programmierern.**

Selten wurde ein Spiel so herbeigesehnt wie die dritte Plattform-Schlacht des schwerbewaffneten Heldenrobots, selten hat man sich mit der Veröffentlichung so viel Zeit gelassen, und selten konnte das fertige Produkt dann so überraschen: Obwohl Turrican III mit doppelt soviel Musik des Soundgurus Chris Hülsbeck aufwarten kann wie sein Vorgänger und obwohl sich in den nunmehr 15 statt 13 Levels viel mehr Gegner tummeln, begnügt sich das Game mit einer Diskette und 512 KB Speicher. Freilich wird der Einsatz von einem Megabyte mit kürzeren Ladezeiten belohnt, doch die sind ohnehin so knapp bemessen, daß die fehlende Möglichkeit einer HD-Installation kaum unangenehm auffällt. Ruckeln ist für das Spiel selbst am 500er ein selten



Factor 5

## TURRICAN-HISTORIE

Erfinden hat den Blechkameraden im Jahre 1990 Manfred Trenz; er programmierte auch die beiden ersten Teile für den C 64. Die Umsetzungen auf Amiga und Atari ST besorgten jeweils die Mannen von Factor 5, weshalb der berühmte Hülsbeck-Soundtrack auch den 16-Bit-Versionen vorbehalten blieb. Der dritte Teil entstand dann ohne Manfreds Mitarbeit, doch sein Genie lebt im Namen weiter: Auf die Idee brachte ihn schlicht das Telefonbuch und dort ein Düsseldorfer Restaurant namens „Turricano“...

gebrauchtes Fremdwort: am A1200 geht die Action-Post nahezu vollkommen flackertfrei ab!

Wenig Neues hingegen, was die Vorgeschichte betrifft: Der altbekannte Oberschurke Machine ist nach wie vor am Leben, diesmal hat er ein hübsches Mädel gekidnappt. Wer über soviel Einfallslosigkeit verstimmt ist, der lasse sich vom stimmungsvollen Intro um- bzw. ein-

stimmen – wirklich schönswert, was da an japanophiler Grafik im „Akin“-Look über den Screen flimmert. 15 Levels und einen besiegten Machine später darf Turri dann im Abspann mit der Gefreiten den Sonnenuntergang bestaunen. Doch was ist nun dazwischen in den fünf Welten zu je drei Abschnitten los?

Zunächst wird im Optionsmenü zwischen Stick- und Joypadsteuerung gewählt und

## DIE VORGÄNGER



**TURRICAN I:** Insgesamt ein Dutzend Level, durch zwei davon düst der Held mit einem Raketenrucksack. Eines der ersten Amiga-Spiele mit sauberem Parallaxscrolling (50 Hertz); derzeit ist es bei Kixx für 29,- DM zu haben.



**TURRICAN II:** 13 Levels, drei davon werden bei Horizontalscrolling mit einem Raumer durchflogen. Hier gab es bereits mehrere Endgegner und eine Schwimmszene; nachzuprüfen dank der Budget-Profis von Top Shots für 19,- DM.



der Schwierigkeitsgrad bestimmt, außerdem darf man sich die verschiedenen Musikstücke reinziehen und seine Entscheidungen abspeichern. Ist das erledigt, findet sich der Held in Machines Labor wieder, wo allerlei Aliens herumschwirren und schreckliche Mutationen aus großen Reagenzgläsern hüpfen, sobald man diese zerballert. Über ein System von Fahrstühlen gelangt man schließlich zu weiteren Monstrositäten und dann zum ersten Endgegner, dessen gifttriefende Mäuler auch einem Mann aus Stahl zu schaffen machen. Wie gut, daß statt des gewohnten Rundumschusses nun ein Seil vorrätig ist, an dem man sich hin- und herschwingen





## TURRI LEBT!

Kann, um dem Ekelpaket irgendwann den Gnadenschuß zu verpassen. Weiter geht's in einem gruseligen Aquarium voller bössartiger Krabben und hinderlicher Wasserfälle. Spätestens wenn der Wasserpegel bedrohlich ansteigt und Elektro-Fische und riesige Seeschlangen angreifen, können nur noch gut getimte Sprünge das Heldenleben retten. Ist dann alles voll des feuchten Elements, sind Schwimmübungen bei multidirektionalem Scrolling (an-



statt des bisher horizontalen) angesagt – es müssen Diamanten, Zusatzenergie und Extraleben ergattert werden, was Quallen oder Tintenfische verbiestert zu verhindern trachten. Sobald auch die bildschirmfüllende Krake ein paar Arme kürzer gemacht wurde, wird Turrican in die Wolken katapultiert. Über Gleiter hüpfend, landet er auf einem Schrottplatz, wo der Erzschurke die inzwischen leicht ramponierten Schlußmonster der ersten beiden Spiele aufbewahrt...

Hier legt man sich also zwischen gefährlichen Abrißbirnen nochmals mit der berühmten Stahlfaust aus Turrican I und

## DIE KONVERTIERUNGEN

Mit Kommentaren von Julian Eggebrecht

**TURRICAN I:** C 64, Amiga, Atari ST („Die ST-Version erreichte immerhin dreistellige Verkaufszahlen...“), eine Umsetzung für Amstrad CPC und Spectrum von Probe Software („Gottlob sind die Rechner nicht so verbreitet – also haben nicht allzu viele Leute diese Versionen gesehen!“) sowie Konsolenfassungen für Game Boy, PC Engine und Mega Drive von Accolade („Am Game Boy und auf der Engine ging's ja noch so, aber vor dem Mega Drive kamen uns die Tränen.“)

**TURRICAN II:** C 64, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC und Spectrum („Stammen von einem untalentierten Team, das vom Anco-Geschäftsführer vermittelt wurde.“); zudem brachte Accolade unter dem Namen „Universal Soldier“ Versionen für Game Boy, Mega Drive und das Super Nintendo heraus („Ein Segen, daß der Name geändert wurde – unser Ruf wäre beim Teufel gewesen!“)

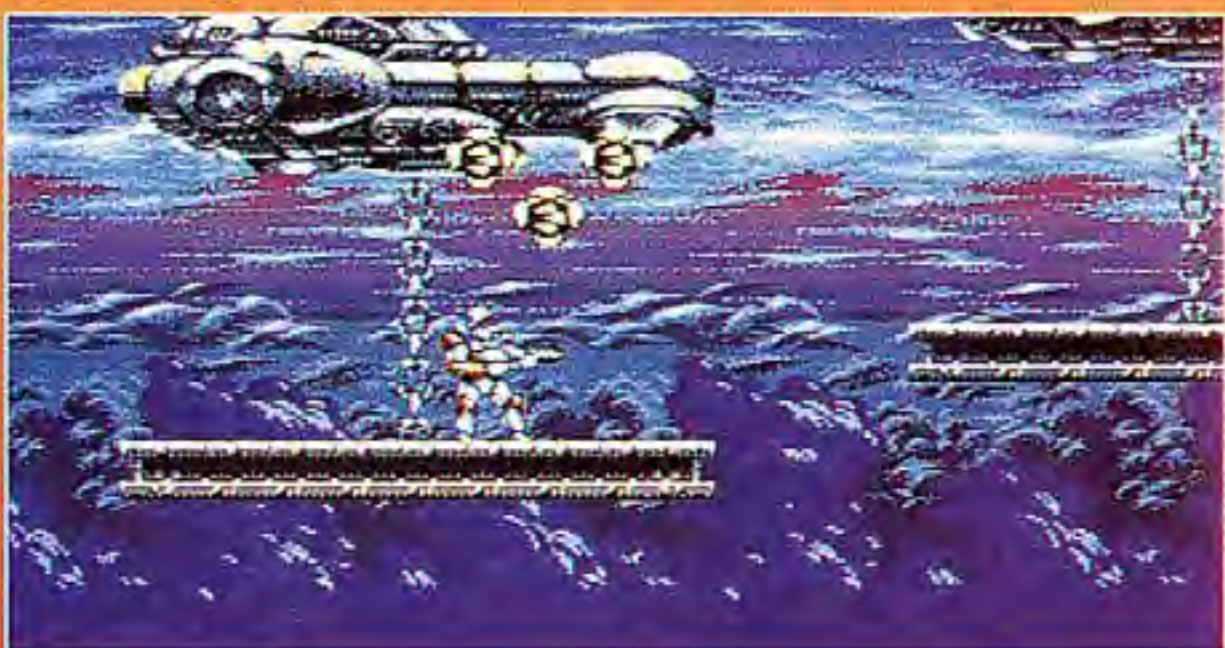
**SUPER TURRICAN:** Eine Mischung der ersten beiden Teile für das Super Nintendo von Factor 5. („Von Manfred Trenz gibt's noch eine ziemlich schlimme Version für das NES – zum Vergessen.“)

**MEGA TURRICAN:** Dieses Mega Drive-Game von Factor 5 ist mit vorliegender Amigaversion nahezu identisch.

dem Roboter aus Teil zwei an, kämpft gegen einen feuerspeienden Bagger und begibt sich sodann in den Untergrund. Es folgen eine rasante Zugfahrt und der Fight gegen eine Alienkönigin, ehe man über ein Gewirr von Fließbändern endlich zum ultimativen Showdown mit Machine gelangt. Wer auch das noch überlebt, darf den besagten Sonnenuntergang in charmanter Begleitung erleben. Daß das überhaupt möglich ist, ermöglicht die bewährte Steuerung der Vorgänger. Turri kann sich also wieder in ein gemeingefährliches Rad verwandeln, allerdings nur noch für begrenzte Zeit, weshalb hier eine







eigene Energieanzeige vorhanden ist. Auch die via Space-Taste zu aktivierenden Smartbombs sind erneut zu haben, geändert hat sich dabei nur die optische Präsentation ihrer Wirkung. Ähnliches gilt für den Rest der Bewaffnung: Die diversen Laser-, Streu- und Kriechschüsse sind nach wie vor ausbaufähig, auch zusätzliche Zielsuchraketen wurden nicht vergessen. Neuerdings genügt jedoch ein Druck auf den Feuerknopf, um gleich drei Schüsse auf einmal auszulösen. Kurzum, Turrican III läßt hinsichtlich Gamedesign und Präsentation nichts von alldem vermissen, was die Serie berühmt gemacht hat. Die Jungs von Factor 5 haben großartige Arbeit geleistet, vom feinen Parallaxscrolling über die erstaunlich ideenreichen Szenarien bis hin zu den 32 Musikstücken und 82 Soundeffekten liefert das Programm Action in Perfektion. Zu bemängeln wäre allenfalls, daß die Handhabung etwas Eingewöhnung erfordert und der einfachste Schwierigkeitsgrad die Sache wirklich arg simpel macht,

während auf der schwierigsten Stufe selbst Profis verzweifeln können. Aber wen interessiert's? Turri ist wieder da, genial wie eh und je – ein Action-Hammer, um den uns die PC-Freaks beneiden werden! (C.Borgmeier)



### TURRICAN III

(RAINBOW ARTS/FACTOR 5)

#### PLATTFORM-ACTION

88%

„EIN KULTSPIEL“



GRAFIK	87%
ANIMATION	85%
MUSIK	92%
SOUND-FX	87%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	89%

#### VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST./OPTIONEN
DEUTSCH	ANLEITUNG

## KURZINTERVIEW MIT FACTOR 5



Wir unterhielten uns mit Julian Eggebrecht, dem Sprachrohr der mittlerweile 12köpfigen Programmiertruppe.

?: Vor einem Jahr habt ihr uns noch erzählt, daß keine Amiga-version von Turrican III kommen würde – woher der Sinneswandel?

JE: Damals waren wir so mit den lukrativeren Konsolenversionen ausgelastet, daß eine Umsetzung einfach nicht möglich schien. Doch dann bot sich der ehemalige Kaiko-Mann Peter Thierolf an, das Projekt zu realisieren. Seine Fassung sollte bereits im April erscheinen, doch mußten wir sie noch mal kräftig überarbeiten.

?: Bringen die Konsolen tatsächlich so viel mehr Kohle?

JE: Im allgemeinen schon, doch momentan gibt es für den Amiga so wenig Qualitätssoft, daß wir uns gute Chancen ausrechnen – nicht umsonst hat Renegade den internationalen Vertrieb übernommen.

?: Die Fans haben ja förmlich um eine Fortsetzung gebettelt, wird es ein Turrican IV für den Amiga geben?

JE: Falls sich der dritte Teil gut verkauft – warum nicht?

?: Was geht derzeit sonst so bei euch ab?

JE: Nachdem Kaiko praktisch komplett in Factor 5 aufgegangen ist, haben wir genügend Leute, um aufwendige Projekte auf die Beine zu stellen. Im Moment stricken wir z.B. gerade für eine US-Firma an einem Spiel für das Super Nintendo, wo populäre Filmcharaktere in einer Mischung aus Turrican und Castlevania auftreten. Für dieselbe Konsole ist auch Super Turrican II in der Mache.

?: In der Hoffnung auf weitere aufwendige Amiga-Projekte bedanken wir uns für das Gespräch.





**Tel.: 0281 - 31641 o. 31642**

**Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand**

**Ladenlokale: Softwarehouse**

**46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8**

**47533 Kleve - Gasthausstr. 12**

**Ladenpreise variieren**

Titel	Amiga
A - Train Constr. Set	DV 42,95
Dune 2	DV 57,95
Eishockey Manager	DV 69,95
Flies Attack on Earth	DV 67,95
Global Gladiators	DA 54,95
Gunship 2000	DA 62,95

Titel	Amiga
Goal	DV 49,95
Jurassic Park	DV x54,95
Jurassic Park A1200	DV x59,95
Lost Vikings	DV 67,95
Lothar Mattäus	DV x59,95
Ragnaroc	DV x79,95

Titel	Amiga
Sens. Soccer 92/93	DV 49,95
Syndicate	DV 59,95
Star Trek	DV x69,95
Walker	DA 62,95
War in the Gulf	DV 69,95
YO! Joe!	DA 59,95

### Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel	Amiga	Titel	Amiga	Titel	Amiga
A - Train	DV 77,95	Das schwarze Auge	DV 69,95	Lure of the Temptress	DV 49,95
Abandoned Places 2	DV 64,95	Das Schwarze Auge 2	DV LV.	Monkey Island 2	DV 74,95
Adventure Collection	DA 59,95	Daughter of Serpents	DV 72,95	Morph	DA 49,95
Airbus USA	DA 79,95	Der Patrizier	DV 67,95	Nicky Boom 2	DA 59,95
Airbus Europa	DA 69,95	Demonsgate	DA x74,95	Nova 9	? LV.
Arabien Nights	DV 59,95	Desert Strike	DA 57,95	One Time Beyond	DA x54,95
Archer Mc Lean Pool	DA 49,95	Dogfight	DA x64,95	Outlander	DA x64,95
Armageddon 2	DA LV.	Elvira 2	DV 49,95	PGA Golf Plus(Incl.Data)	DA 59,95
ATAC	DA x69,95	Elysium	DV x54,95	Populus 2 und Data	DV 64,95
B.A.T. 2	DA 72,95	Entity	? LV.	Project Terra	DA x62,95
B - Flying Fortress	DA 67,95	Epic	DV 59,95	Prophecy of the Shadow	DV x64,95
Battle Isle + Data (Team)	DV 67,95	Erben des Throns	DV 59,95	Railroad Tycoon	DV 74,95
Battle Isle Data 2	DV 49,95	F - 15 Strike Eagle 2	DA 72,95	Reach for the Skies	DA 57,95
Bazooka Sue	DV x79,95	F - 19 Stealth Fighter	DA 39,95	Rome AD 92	DV 62,95
B. C. Kid	DA 49,95	Fallen Empire	DV 79,95	Sim Ant	DV 79,95
Body Blows	DA 49,95	Fatal Strokes	DA x69,95	Sim City Deluxe	DA 82,95
Bug Bomber	DA 57,95	Flashback	DV 62,95	Sim Earth	DV 79,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV 62,95	Fly Harder	DA 59,95	Space Hulk	DA x64,95
Burntime	DV x69,95	Formula 1 Grand Prix	DA 74,95	Streetfighter 2	DA 49,95
Caesar	DV 54,95	Goblins 2	DV 64,95	Subtrade	? LV.
Campaign	DV 69,95	Goblins 3	DV LV.	Superfrog	DV 49,95
Campaign Data	DV 42,95	Hanniball	DV 62,95	Tornado	DA x59,95
Champ. Manager 93	DV LV.	History Line 14 - 18	DV 77,95	Train It	DA LV.
Chaos Engine	DA 49,95	Humans 2 ( Race )	DV 54,95	Transarctica	DA 54,95
Chuck Rock 2	DA 46,95	Indy 4 Adventure	DV 77,95	Transarctica A1200	DA 59,95
Civilisation	DV 77,95	John Madden Football	DA 53,95	Traps'n Treasure	DA 64,95
Cohort 2	DV 54,95	Jonathan	DV 79,95	Turrican 3	LV.
Combat Air Patrol	DA x59,95	KGB	DV 49,95	Twilight 2000	DV LV.
Contraptions	DA x47,95	Kings Quest 5	DV 63,95	Whales Voyage	DV 59,95
Creepers	DA 59,95	Krustys Fun House	? LV.	Winter Challenge	DA LV.
Curse of Enchantia	DV 79,95	Legend of Kyrandia	DV 59,95	Wizardry 7	DV x79,95
Cyber Race	DA 79,95	Legend of Valour	DV 77,95	Worlds of Legends	DA x54,95
D - Day	DA x79,95	Lemmings 2	DA 62,95	WWF Wrestlemania 2	DA 49,95
Darkmare	DA LV.	Lionheart	DA 52,95	Zero	DA x59,95
Darkseed	DV 64,95	Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA 54,95		

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / LV. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

3. Ausland nur Vorkasse 18.- DM

Druckfehler vorbehalten



# Micro Machines



Mit diesem Game knüpfen die Engländer erfolgreich an jene guten alten Zeiten an, als ihr „BMX Simulator“ für Furore sorgte. Zur Erinnerung: Das war nicht nur eines der allerersten Amigaspiele überhaupt, es ist auch eines, das man selbst heute noch immer wieder gerne hervorkramt, um mit Freunden schnell einige Runden zu drehen. Genau diesen langfristigen Suchteffekt könnten auch die Micro Machines entwickeln, bloß daß sich bei ihnen alles um kleine Modellautos dreht, denen man à la „Super Cars 2“ aus der Vogelperspektive beim Rasen zuschaut. Dabei ist der Ausdruck Modellautos eigentlich zu eng gewählt, denn außer Wagen, Rennboliden und Trucks sind hier auch Panzer, kleine Boote und sogar Helikopter mit entsprechend unterschiedlichen „Fahreigenschaften“ im Angebot. Mindestens genauso viel Abwechslung herrscht bei den 27 ungewöhnlichen Strecken – die Auswahl reicht von Schul- und Werkbänken über Schlafzimmerlandschaften bis zu Frühstück- und Billardtischen! Last not least stehen zehn verschiedene Piloten bereit, um sich an einem von drei Spielmodi zu versuchen:

Im Challenge-Game tritt man gegen drei Computerfahrer an und bleibt nur im Rennen, wenn man den ersten oder zweiten Platz belegt. Donnerst man gar dreimal hintereinander als Erster über die Ziellinie, darf man am Steuer eines Trucks ein Bonusrennen bestreiten. Im Head to Head-Modus

darf Mensch auch gegen Zweitmensch rasen, es geht nicht um den Platz, sondern um Punkte. Ja, und qualifizieren muß man sich zuvor auch noch – in der Badewanne! Ansonsten liegt hier der spielerische Schwerpunkt beim Abdrängen des Konkurrenten von der Fahrbahn, man ist also eindeutig im Vorteil, wenn man die Mad Max-Filme kennt. Nummer drei ist dann schließlich der normale Zwei-Spieler-Modus, bei dem der schnellere Fahrer und nicht der bessere Schubser gewinnt.

Im Rennen selbst sorgen neben den unterschiedlichen Fahrzeugeigenschaften (der Panzer kann z.B. unbegrenzt ballern!) vor allem die ungeheuer vielfältigen Hindernisse dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Die wunderbar ausgestüteten Kurse warten z.B. mit rutschigen Milchlachen, stark bremsenden Kleberflecken, Nadelöhr-Brücken, Sprungschanzen aus Frühstücksflocken-Packungen und dergleichen Abstrusitäten mehr auf. Dazu sieht die beinahe den ganzen PAL-Screen ausnützende, tadellos scrollende und nett animierte Grafik trotz der Mini-Sprites noch mal um ein Stück besser aus als in der originalen Konsolenversion. Musik und Soundeffekte wissen ebenfalls zu gefallen, und die Steuerung hat man im Handumdrehen im Griff.

Vermissten könnte man bei den Micro-Boliden also höchstens einen Vier-Spieler-Modus oder einen Streckeneditor, aber von derartigen Sonderwünschen mal abgesehen, sehen die in die Jahre gekommenen Mitbewerber „Nitro“ bzw. „Super Cars 1 & 2“ nun wirklich alt aus! (mm)

Bei Codemasters will man weg vom Image des reinen Budgetlabels und produziert nun auch Vollpreisssoft – zum Einstand gibt's eine Konvertierung vom Mega Drive, die den vollen Preis tatsächlich voll wert ist!



Was für Kurse!



Was für Hindernisse!



Was für Fahrzeuge!

## MICRO MACHINES (CODEMASTERS)

### GAUDI-RENNEN

81%

„KURIOS“



GRAFIK	69%
ANIMATION	71%
MUSIK	70%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%

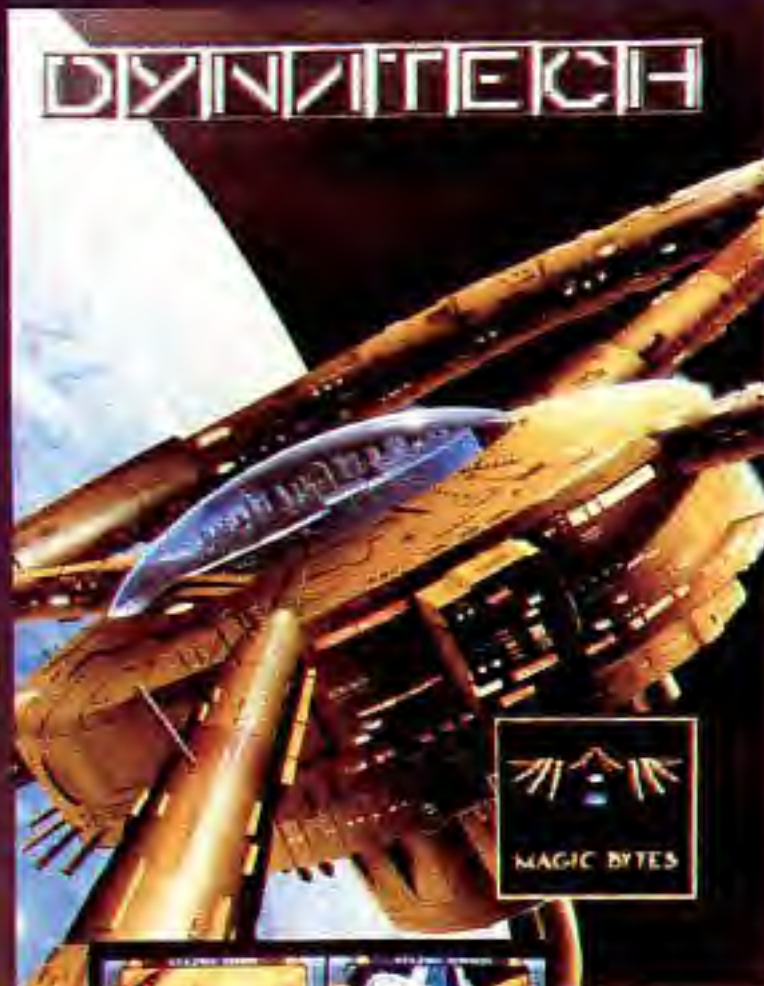
### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN







präsentiert

für Amiga  
und PC  
zwei

außergewöhnliche  
Neuheiten !!



Bildschirmfotos  
Amiga



Bildschirmfotos  
PC



Alle Amigas  
1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3  
HardDisk mit 3MB  
Platz, VGA, EGA,  
AdLib oder  
kompabile, Mouse

NEU !! NEU !!  
**ELYSIUM**

nun auch für den  
Amiga  
Auch als  
AGA-Version  
für A1200/A4000  
erhältlich

NEU !! NEU !!  
**DYNATECH**  
AGA-Version  
für A1200/A4000

**MAILORDER**  
direkt vom Hersteller

Zum Bestellen,  
einfach Postkartean:

**Magic Bytes**  
**Postfach 2144**  
**33251 Gütersloh**

Telefon

**05241 / 34861**

Telefax

**05241/340275**

Versand per Nachnahme  
+ 5,- DM Versandkosten.  
Umtauschgarantie bei  
defektem Spiel. Einfach  
die Disketten einsenden.

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:

2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM

PC 99,- DM

Anno Caesar 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte, Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM

AMIGA 99,- DM





# URIDIUM

Die Legende lebt!

**Ballerfreaks haben diesen Monat hart mit sich selbst zu kämpfen – lieber ein Ausflug mit „Turrican III“ oder ein Rundflug mit dieser fulminanten Fortsetzung der 64er-Legende? Klare Antwort: Am besten beides!**

Der Vorgänger machte vor sieben Jahren den „Brotkasten“ zum Backofen, nie zuvor war die Action heißer gewesen. Kein Beinbruch also, daß Andrew Braybrook & Genossen das Spielprinzip nahezu unverändert übernommen haben, schließlich kann die brandneue Amigaversion mit tollen Extra-Features und viel zusätzlichem Gameplay aufwarten.

Die Lizenz zum Töten wird hier für böse Aliens vergeben, die ihre Raumbasen (sogenannte „Dreadnoughts“) um die Erde herum geparkt haben. Also nix wie rein in den Manta-Fighter und ab durch die nach links und rechts bzw. auch ein wenig nach oben und unten scrollenden Feind-Installationen: Das Fluggebiet ist stets aus der Draufsicht zu sehen, auf Wunsch auch von zwei Alien-Jägern gleichzeitig oder wahlweise abwechselnd. Einschränkung muß lediglich angemerkt werden, daß dem Zweitspieler im Team-Modus nur begrenzte Steuermöglichkeiten zukommen. Nahezu uneingeschränkt dagegen das feindliche Aufgebot, es gilt Flieger, Minen, Flakanlagen und vieles mehr in Schutt und Asche zu legen.

Weil das mit der Standardwumme allein doch etwas mühselig wäre, läßt sie sich durch Extrakapseln u.a. zum dicken Beam-laser oder Fächerschub ausbauen; manche Waffen sind allerdings nur begrenzt mu-

nitioniert. Solospieler erhalten zudem rechnergesteuerte Unterstützung in Form einer Ballerdrohne, und ein praktischer Scanner warnt vor weiter entfernten Gefahren. Noch eindrucksvoller sind freilich die phänomenalen Flugeigenschaften des Manta: Der Gleiter beschleunigt (auch via Tastaturbedienung) nahezu bis Lichtgeschwindigkeit und legt rasante 180°-Wendungen genauso elegant aufs Sterneparkett wie den platzsparenden Vertikalflug, der sich gerade bei engen Passagen als nützlich erweist. Soweit so original, ganz neu hinzugekommen ist eine Art Bonusgame, bei dem besonders fleißige Punktesammler ihren gelandeten Raumer verlassen und per pedes den Reaktorkern eines Dreadnoughts zerstören können – den nächsten der 24, teils anwählbaren Levels erreicht man aber auch ohne von dieser Option Gebrauch zu machen.

All das ist nicht nur schön abwechslungsreich zu spielen, sondern auch recht hübsch anzusehen. Die wilde Hatz führt über 32-farbige Technolandschaften und Gebiete im Organo-Look, die Feindformationen sind hart, aber gerecht, sämtliche Sprites gleiten dahin wie Schmelz-Butter, und das superschnelle Scrolling kommt praktisch nie ins Stottern. Okay, etwas origineller hätte die Grafik ruhig sein dürfen, aber immerhin werden A1200



und A4000 mit dem zusätzlichen Mayhem-Modus verwöhnt, wo nahezu doppelt so viele Gegner am Screen für die ideale Profi-Herausforderung sorgen. Bis Weihnachten soll auch eine Version für das CD<sup>32</sup> vorliegen, doch die Soundbegleitung mit Musik, massig Sound-FX und Sprachausgabe ist jetzt schon sehr gelungen. Im Ergebnis liegt mit Uridium II jedenfalls ein Ballerknaller vor, wie man ihn seit „Apidya“ schmerzlich vermißt hat! (rl)



## URIDIUM 2

(RENEGADE/GRAFTGOLD)

BALLER-ACTION

86%

„FEURIG“



GRAFIK	76%
ANIMATION	83%
MUSIK	78%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	87%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST.:1/HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



**PRO**  
Computer GmbH

**pr Computer GmbH**

## PC - CD ROM

360 Compilation	159.50
Air Warrior	139.50
Britannica Family P.	292.00
Carmen World De Luna	179.50
CD Game Pack 2	292.00
Gunschip/Midwinter	129.50
Chessmaster 3000	99.95
Eco Quest	94.50
Der Patrioter	92.95
Graphmagie Vol 1 oder 2 IPCA	89.95
Kings Quest 5	99.98
Pacific Island	82.00
Prince of Persia/Nan	99.50
Psycho Killer	129.50
Sherlock Holmes	94.50
Sherlock Holmes 2	99.50
Space Quest 4	169.00
Trop Shots on CD	99.90
Vitina 1-6	129.00
Wing C.1/Hias. 1+2	199.00
Wing C.1/Vitina 6	199.00
Wing C.2 De./Spw. Acc	169.00
The 7th Guest	199.00

# PC - ZUBEHÖR

Trackball		
Quickshot QS 113		87,50
Quickshot QS 140		74,95
120 MB AT Bus Festplatte 3,5"		67,50
170 MB AT Bus Festplatte 3,5"		100,50
240 MB AT Bus Festplatte 3,5"		69,00
280 MB AT Bus Festplatte 3,5"		69,00
320 MB AT Bus Festplatte 3,5"		69,00

## MULTIMEDIA

Southblaster 36 App	533.00
Micro Movie	1439.00
Audio Blaster 3.5 dt.	248.00
Audio Blaster Jun dt.	188.00
Audio Blaster pro 4.0 dt.	348.00
Audio Blaster dt.	638.00

## AMIGA ZUBEHÖR

3,5"- Laufwerk extern Metall	146,00
3,5" Einbau Laufwerk A 500	126,00
3,5" Einbau Laufwerk A 2000	136,00
512 KB Ram Karte /Uhr./Akku/Ausseh.	59,00
1 MB Ram Karte A 500+	80,00
1,8 MB Ram Kart A 500	209,00
1 MB Ram Karte A 600	128,00
1 MB Ram Karte mit 2 MB bestückt A 2000	298,00
Maus Joystick Umschaltbar elctr.	39,00
Kickstart Umschaltplatine, per Maus	49,00
Umschaltbar	79,90
mit Kickrom 1.3	89,00
mit Kickrom 2.0X	89,50
Kickstart Umschaltplatine für Aniga 600	60,00
mit Kickrom 1.3	70,00
Trackball Standard	340,00
Trackball Crystal	39,50
Alfa Scan Plus	70,00
Aniga Maus	110,00
Optical Maus	6,00
Infra Rot Maus	24,50
Maus Pad	7,96
Competition Pro.5000	59,90
Quickshot I QS 101	17,50
Turbo Cockpit	24,95
Turbo Pro	49,30
Turbo Profi 8 Mikroswitcher	24,95
Turbo Mega Jet	848,00
Pixatenbox mit Rollverschlus 100	690,00
60 MB Festplatte A500/A500+	795,00
schnelle At-Bus Technologie	
EMF Ram Option,CHB bestückt	
120 MB Festplatte, sonst w.oben	
210 MB Festplatte, sonst w.oben	
Festplatte für Aniga 600 / 1200 auf Anfrage	
WEITERE PRODUKTE AUF ANFRAGE	

## CD ROM DRIVE

MILWAU	CENQ-L00058 int-
Philips	CD0642 apt.
Philips	CD0705 apt.
Philips	CM 205 apt.
NBC	CDM 84 int.
Matsumita SCS	int.
TWEE	CD50 int,
	448.00
	918.00
	1098.00
	1078.00
	1038.00
	988.00
	798.00

**Eigene Serviceabteilung im Haus  
Reparatur von PC und AMIGA  
Installation Ihrer Rechner  
ALSO WENN SIE PROBLEME HABEN  
WIR HELFEN**

# Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark

## BESTELLANNAHME UND LADENVERKAUF

**MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR**

## Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark

**BESTELLANNAHME UND LADENVERKAUF**  
**MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR**



Da war doch was, irgendwas mit Briefen? Kettenbriefe? Bestimmt nicht. Liebesbriefe? Nicht ganz, aber das L könnte stimmen. Looserbriefe? Jaaa, fast. Na, dann vielleicht Leserbriefe?! Bingo! Ach so, bloß wieder Eure Fragen und Beschwerden bzw. unsere Antworten und Rechtfertigungen...

# Leserbriefe

## ALLE GUTEN FRAGEN SIND DREI

Seit gut einem Jahr bin ich begeisterter Joker-Leser, und dies ist mein erster Leserbrief. Drei Fragen würde ich Euch gerne stellen:

- 1) Wird es einen Nachfolger zu „Body Blows“ geben?
  - 2) In der letzten Ausgabe hat uns Borgi geflüstert, daß Electronic Arts nun in Deutschland eine Filiale eröffnet hat. Heißt das, daß jetzt alle oder zumindest die meisten EA-Konsolengames auf den Amiga umgesetzt werden?
  - 3) Im selben Heft habt Ihr die 1200er-Spezialversion von „James Pond 2“ vorgestellt und den Speicherbedarf mit 2 MB angegeben – würde dieses Spiel somit auch auf einem 500er mit 2,5 MB laufen?
- fragt sich und uns Enrico Cescutti aus Erlangen.

*1) Gute Nachrichten: „Body Blows II“ ist bei Team 17 gerade in der Mache und soll zum Jahreswechsel fertig sein; wobei zuerst eine Version für den A1200 veröffentlicht wird.*

*2) Neutrale Nachrichten: Die Eröffnung eines deutschen EA-Büros bringt unter Garantie deutsche Versionen aller für den Amiga geplanten Titel – ob sie auch mehr Konvertierungen bringt, ist eher fraglich. Das entscheidet letztlich immer noch das „Mutterhaus“.*

*3) Schlechte Nachrichten: Das Spezielle an Spezialver-*

*sionen für den 1200er ist in aller Regel die Unterstützung der neuen Grafikchips und nicht der Speicherbedarf. Der buntere Geheimfisch läßt sich am 500er also leider keinesfalls fangen.*

## ZU SCHNELL GELANDET

Hinsichtlich Eures „Airbus“-Tests im letzten Heft muß ich mich doch mal zu Wort melden! Als halbwegs erfahrener A320-Pilot mit ca. 200 Missionen werde ich den Eindruck nicht los, daß Euer Tester diesen Flieger nicht im geringsten beherrscht. Da brauche ich mir doch nur das Bildschirmfoto anzusehen, um zu wissen, daß der arme Kerl nicht mehr lange zu leben hat! Ich jedenfalls habe noch keine Maschine gesehen, die kurz vor der Landung exakt Mach 0,63417 draufhatte und hinterher mehr als ein Blechknäuel gewesen wäre! Tut mir leid, aber der Bericht wirkt für mich unglaubwürdig.

protestiert Mike Göpfert aus Lübben.

*Wer hat je behauptet, daß Fotograf und Tester unbedingt dieselbe Person sein müssen? In Einzelfällen (Urlaub, Krankheit, Tiefschlaf...) kann es nämlich durchaus vorkommen, daß die Fotos von einem „unbedarften“ Menschen nachgeschossen werden müssen; so auch beim Airbus. Rückschlüsse auf Martins unumstrittene Flugkünste sind hier also unzulässig, sorry.*

## GUT GELANDET

Euer Abo ist erste Sahne! Bei einem Konkurrenzblatt kam das erste Heft fünf Tage zu spät, das nächste drei Tage, und so ging es das ganze Jahr durch weiter, wobei ich mein Exemplar bestenfalls an dem Tag erhielt, an dem ich es auch am Kiosk hätte kaufen können. Von dieser Krankheit bin ich dank Euch geheilt, obwohl es mir nach drei Jahren schwerfiel, den Joker zu abonnieren. Es war halt schon zum Ritual geworden, an jedem letzten Freitag im Monat zum Kiosk-Besitzer zu sagen: „Gimme one, please!“ Doch seither landet Euer Magazin bereits drei Tage vor dem Ersterscheinungsdatum bei mir, und das sehr schön verpackt (nicht mit einem Adreßaufkleber mitten auf dem Cover wie anderswo...) und noch dazu billiger. Die tolle Abo-Prämie in Form eines Demos von „Combat Air Patrol“ hat mich sogar so sehr überzeugt, daß ich das zugehörige Game gleich orderte. Weiter so!

begeistert sich Martin Ganz aus Bietigheim über unseren Abo-Service.

*Na, so was liest man doch gerne! So gerne, daß all Ihr anderen es jetzt auch lesen durft...*

## NEUES AUS SCHAALBY

Heute bekommt Ihr mal ‘nen Brief aus Schaalby – ein Ort,

der immerhin fast so groß wie Tiefenbach ist! Selbst die Post findet ihn ohne Probleme, bekomme ich doch mein Abo-Exemplar immer einige Tage vor dem Erscheinungstermin. Und wenn Ihr mich fragt: Laßt das Heft so, wie es ist. Wenn Ihr jedesmal eine Rubrik raus-schmeißen wolltet, nur weil sie irgend jemandem nicht gefällt, dann gäbe es vermutlich bald gar keinen Joker mehr...

So, nun aber meine Anmerkungen: Brigitta finde ich zwar immer noch nicht schön, aber der Friseurbesuch war trotzdem nicht umsonst – weiter so! Wohingegen der haarige Werner anscheinend schon länger nicht mehr beim Schneiden war, richtig? Herzlichen Glückwunsch zu Megablast, ich finde es toll, daß Ihr für jeden eine eigene Zeitschrift macht. Haben nach den Konsolen auch ST und 64er noch ‘ne Chance? Aber an sich möchte ich gerne Brork adoptieren; die Leute sagen sowieso, daß ich ihm ähnlich sehe. Un di Rächdsschraibunk is auch enlich! Herrn Dörries will ich zwar nicht adoptieren, aber recht hat er mit seinem „Historyline“-Test – voll in Ordnung! Wie wär’s mit einem Hardware-Sonderheft nach der Strategie? Darf ich Jan Hinz grüßen? Wenn ich eine Festplatte habe, brauche ich dann noch eine Zweitfloppy? Wenn ich eine Hose habe, brauche ich dann noch eine Unterhose? Wenn...

An dieser Stelle unterbricht die BPS mit folgender Mitteilung: „Bei fortgesetzter Lektüre des Briefes von Christian Madsen aus Schaalby muß mit erheblichen Schäden an Geist und Seele gerechnet werden!“



Womit nur anfangen? Damit, daß Gitti jetzt beleidigt ist, sich sofort nochmals umfärben ließ und Schaalby schaal findet? Damit, daß komatöse Rechner wie ST und 64er wohl nicht mit einer Joker-Kur rechnen dürfen? Damit, daß Brork nicht zur Adoption freigegeben ist – schon eher zum Abschluß. Damit, daß Hardware nicht gerade unsere Spezialität und deshalb kaum ein Sonderheft-Kandidat ist? Damit, daß ein Zweitläufer trotz Harddisk nicht schadet, weil viele Games sich nicht installieren lassen? Damit, daß Du Dir eine Unterhose sparen kannst, wenn Du versprichst, ab sofort nur noch braune Beinkleider zu tragen? Ach was, am besten, wir fangen gar nicht erst an, sondern hören jetzt auf.

## HISTORY-LINER IM ZIVILDienst

Bernhard Dörries hat zumindest teilweise recht: Zwar kaufe ich meine Spiele nicht mit der Waage in der Hand, aber ein schwerer Karton ist mir allemal lieber als 'ne lasche Schachtel. Und Verkaufszahlen allein beweisen noch lange nicht, daß ein Game auch wirklich gut ist...

Auch ich verstehe ja Eure Enttäuschung über Thalions „Airbus“, aber erst quengeln die User jahrelang nach einem realistischen Flug, und nun rümpfen sie die Nase! Sicher, die Optik ist wirklich nicht schön, aber was soll man denn davon abgesehen in einen zivilen Flieger einbauen, damit er Euch gefällt? Einen netten kleinen Dungeon mit vielen Monstern? Ein Bordgeschütz? Eine simulierte Stewardess? Nö, der „Airbus“ ist für Zivis da, nicht für Richthofens, stellt Tobias Wallat aus Berlin fest.

Wir sind mit „Gewichthebern“ wie Dir und Lesertester Bernhard zwar einer Meinung, wenn es darum geht, daß gute Verkaufszahlen allein noch kein gutes Spiel machen – aber eine schwere Schachtel allein ist doch auch ein bißchen wenig, oder? Und hätten Stewardessen dem „Airbus“ wirklich

geschadet? Oder ein paar (Sonder-) Szenarios, beispielsweise mit einer Flugzeugentführung?

## AUSGELEI(H)ERT?

Als ich neulich mal wieder in der Stadt war, wollte ich mir unter anderem ein Game ausleihen. Tja, und wie ich da so im Laden stehe, eröffnet mir der Verkäufer, daß es neuerdings ein Gesetz geben soll, welches den Verleih von Computerspielen verbietet. Stimmt das? entsetzt sich Stefan Behringer aus Roßdorf.

Ja, deshalb wird es vorläufig auch keine Leaser-Charts mehr geben. Zwar organisieren sich die Verleiher derzeit als „Clubs“, andererseits versuchen die Hersteller im „Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland“, auch diese vermeintliche Gesetzeslücke zu stopfen – die weitere Entwicklung bleibt abzuwarten.

## KNOPF AN KNOPF

Der Amiga hat ja ein paar Probleme, wie jedermann weiß. Könnte es nicht daran liegen, daß er bestenfalls nur über zwei Joystick-Feuerknöpfe verfügt? Das Super Nintendo z.B. hat schließlich satte sechs Stück! Dabei könnte die „Freundin“ sogar acht Buttons vertragen, mit Belegung nach Wahl der Softwarefirmen. Dazu müßten die Ports von Maus und Stick nur per Adapter zusammengeführt werden, und schon hätte man einen 18poligen Anschluß. Und siehe da – mehr Spielspaß, Konsolen in den Müll, mehr Arbeitsplätze, mehr...

schwärmt Rainer Poser aus Mannheim.

Falls der streckenweise stockende Softwarenachschub wirklich ein Problem der theoretisch vorhandenen Feuerknöpfe sein sollte, sticht der Amiga jetzt schon alle Konsolen locker aus – auf der Tastatur gibt's doch sooo viele potentielle Knöpfchen, da kommt kein Joypad mit!

# Das Diskettenmagazin für den Amiga!



**Das Diskettenmagazin für den AMIGA**

**AMIGA**

Ausgabe 10/93

**ORIGINALVERSION**

mit 10 spritzigen Rock'n Roll-Rhythmen

**FUN**

**DM 19,80**

Herzlich willkommen in der Welt von 'Rock'n Roll'. Sie stehen am Anfang eines Abenteuers, das Sie in eine fremde Welt mit all ihren Annehmlichkeiten und Tücken führt. Bössartige Aliens oder feindliche Angriffs-Formationen gibt es zwar nicht, dafür allerhand andere Herausforderungen. Die Welt setzt sich aus sieben Kontinenten zusammen, von denen jeder seine Eigenheiten hat.

**Rock'n Roll - die Originalversion - diesen Monat auf AMIGA FUN**

**DM 19,80**

**MITMACHEN & GEWINNEN**

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der 30. November 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

AF AJ10



# Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84,95
A-Train Construction Set /dt	42,95
Amberstar /dt	73,95
Arabian Nights	49,95
B.C. Kid /dt	49,95
B17 Flying Fortress /dt	68,95
Battle Isle + Data Disk /dt	69,95
Battle Isle Data Disk, 2 /dt	48,95
Blaster /dt	49,95
Body Blows /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95
Burntime /dt	72,95
Campaign /dt	62,95
Campaign Mission Disk. /dt	42,95
Chaos Engine /dt	49,95
Chuck Rock 2 /dt	47,95
Civilization /dt	76,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
Der Patrizier /dt	72,95
Desert Strike /dt	54,95
Dune 2 /dt	52,95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62,95
Eishockey-Manager /dt	74,95
Fire & Ice /dt	49,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	77,95
Global Gladiators /dt	49,95
Goal ! /dt	52,95
Gunship 2000 /dt	69,95
Hannibal /dt	67,95
Historyline 1914-1918 /dt	81,95
Indiana Jones 4 /dt	87,95
Ishar 2 /dt	58,95
Legend of Kyrandia /dt	63,95
Lemmings 2 /dt	63,95
Lionheart /dt	54,95
Lost Vikings /dt	69,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Overdrive /dt	49,95
Pinball Dreams /dt	49,95
Pinball Fantasies /dt	56,95
Railroad Tycoon /dt	76,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86,95
Sensible Soccer '93 /dt	49,95
Silent Service 2 /dt	76,95
Sim City Deluxe /dt	84,95
Space Legends /dt	74,95
Special Forces /dt	77,95
Street Fighter 2 /dt	57,95
Superfrog /dt	49,95
Syndicate /dt	62,00
Transarctica /dt	49,95
Traps 'n' Treasures /dt	64,95
WWF European Rampage Tour	52,95
Walker /dt	58,95
War in the Gulf /dt	69,95
Wing Commander /dt	39,95
Yol! Joel /dt	56,95
Zool /dt	49,95
<b>Sonderangebote:</b>	
Alien Breed Edition	22,95
Castles /dt	29,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30,95
F-19 Stealth Fighter /dt	30,95
F17 Challenge /dt	24,95
M1 Tank Platoon /dt	28,95
Midwinter 2 /dt	30,95
Pinball Magic /dt	22,95
Pirates ! /dt	24,95
Project X /dt	23,95
Tennis Cup 2	18,95
Turrican 2 /dt	18,95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben  
oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder  
portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste  
mit noch mehr Programmen an!

**ANDREAS BACHLER  
COMPUTERSOFTWARE**

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt  
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

## MAILBOX

### WIR BLUMENKINDER

In letzter Zeit testet Ihr immer mehr reine 1200er-Spiele. Okay, der Schwerpunkt liegt nach wie vor auf dem Normal-Amiga, aber ich befürchte, daß sich das einmal ändern könnte. Wann ist es wohl soweit? Müßt Ihr wirklich mit der Zeit gehen? Ehrlich, ohne den A500-A1 ist das Computerleben doch wie eine Wiese ohne Blumen!

schnieft Melanie Müller aus  
Hörschweiler.

Hübsch gesagt, Melanie! Doch liegt die Zukunft trotz aller Poesie nun mal nicht in unserer Hand, wir können immer nur das testen, was es gerade zu testen gibt. Aber wir hoffen mit Dir, daß auf der großen Amiga-Spielwiese noch lange viele schöne 500er-Blüten zu pflücken sind...

### LÖSCHT DEN AMIGA AUS!

Ihr müßt doch zugeben, daß die Amiga-Family langsam in den Sarg wandert – selbst Fachleute geben dem Rechner bloß noch zwei bis drei Jahre. Und wenn man heutzutage in die Software-Abteilungen der Kaufhäuser geht, sieht man's schon: Neue Amiga-Spiele gibt es genügend, aber gute Games sterben aus. Und findet man doch mal eins, so braucht es anderthalb Megabyte, Festplatte und Turbokarte. Okay, werdet Ihr sagen, dann kauf' Dir halt 'nen 1200er! Na ja, der ist in der Tat nicht übel, aber eigentlich bereits zu spät dran: da kann ich mir doch gleich einen 486er zulegen und werde zudem hervorragend mit Soft versorgt. Über die sonstigen Amiga-Modelle braucht man eh keine großen Worte zu verlieren, warum diskutiert Ihr also in der nächsten Redaktionssitzung nicht mal über die Aktion „Löscht den Amiga aus!“. Alle Leute würden zu PC oder Konsolen

überlaufen, den PC Joker oder das Megablast kaufen, und Michael könnte sich über viel, viel Geld freuen.

Ach ja, und macht die Briefeschreiber in der Mailbox nicht so runter! Seid lieber froh, daß Ihr so interessante Briefe bekommt...

mahnt Robin Gundlach aus  
Trier.

*Geld ist zwar viel, aber (selbst für Michael) nicht alles: PC Joker hin, Megablast her, wir glauben nach wie vor an unsere Jugendliebe Amiga, stehen zu diesem Computer und wünschen ihm ein langes Leben! Und mal ehrlich, meinst Du nicht auch, daß die Hardware-Landschaft ohne dieses Prachtstück zwischen DOSen und Konsolen sehr viel ärmer wäre? Beschränken wir uns also weiterhin darauf, bei bzw. nach unseren Redaktionskonferenzen nur eines zu löschen – nämlich das Licht.*

*P.S.: War das für Mailbox-Verhältnisse nicht eine höchst liebevolle Antwort?*

### LANG LEBE DER AMIGA!

Erlaubt mir mal ein paar klare Worte bezüglich des A1200. Es gibt ja einige Leute, die einfach nicht einsehen wollen, daß dieser Rechner momentan der beste Zockercompi im Sonnensystem ist. Man muß schließlich auch das Preis-/Leistungs-Verhältnis betrachten: Einen Zwölfer bekomme ich im Versand mit 60-MB-Platte plus Monitor für 1800 DM. Und damit kann ich abgesehen von „Strike Commander“ alles spielen. Aber läuft „Strike Commander“ denn auf einer 1800-DM-MS-DOS? Nö, da muß ich schon ein paar Steine mehr hinlegen – und darf trotzdem auf „Body Blows“, „Turrican III“ und ähnliche Perlen verzichten!

Eine andere Geschichte ist natürlich, daß einige Firmen nicht mehr für den Amiga konvertieren wollen. Am Ende tun sie es zwar meist doch irgendwie, aber trotzdem: Leute, laßt



die Finger vom Sch...raubkopieren! Erstens ist das Klauerei, zweitens wird es neuerdings nach EG-Recht hart bestraft, und drittens ruiniert Ihr den Amiga! Vor allem – was wollt Ihr eigentlich mit 300 Disks? Reinstecken, Cracker-Intro beglotzen, drei Minuten anspielen und verstauben lassen?

grollt The Dodger aus Dessau.

*Gut gebrüllt, Löwe! Tatsächlich steht die „Freundin“ ja trotz aller Konkurrenz immer noch sehr gut da, wenn es um einen preiswerten Computer geht, mit dem man in erster Linie zocken und in zweiter auch ein bißchen was anderes machen möchte. Und auch was die angedrohten Konvertierungs-Stops betrifft, hast Du recht: Es wird kaum je so heiß gegessen, wie gekocht wird! Vom Schaden, den Raubis anrichten bzw. bereits angerichtet haben, gar nicht erst zu reden...*

## DÄMMERT DER TAG?

Ich habe mich entschlossen, trotz der Hitze einen Hilferuf loszulassen, wobei es um „Day of the Tentacle“ geht. Es kann doch nicht angehen, daß uns Amiganern ein solches Sahnestück vorenthalten wird?! Könnt Ihr nicht mal mit Lucas Arts reden? Und mein Aufruf an alle Leser: Schreibt dem Joker Verlag Briefe, Drohungen, Bittschriften und Erpressungen, damit die alles an Onkel Lucas weiterleiten können. Vielleicht kann man die Firma ja noch umstimmen? hofft Marco Missner aus Odenheim.

*Wir haben mit den deutschen Luc-Assen von Softgold geredet, müssen Dir aber leider mitteilen, daß im Moment (noch?) wenig Hoffnung auf eine Amiga-Version von „Maniac Mansion 2“ besteht. Bittschriften an uns werden an diesem unerquicklichen Zustand wenig ändern können, doch ist bekanntlich noch nicht aller Tage Abend – also*

*auch nicht für den Tag des Tentakels!*

## DIE RACHE DER DRITTEN ZÄHNE

Dies ist schon der vierte Brief, den ich an Euch schicke! Warum könnt Ihr mich nicht einfach mal in Ruhe schlafen lassen und ihn abdrucken, hä? Na, ich sehe schon, hier sind ausgefeiltere Methoden erforderlich – ich weiß auch schon, wie's gehen könnte:

- 1) Von der Briefmarke auf dem Umschlag kauft Ihr Brork 'nen Hundekeks.
  - 2) Ihr drückt ihm sein Koil in die Hand und schickt ihn in Papa Joes Badezimmer.
  - 3) Während Joe sich im Fangobad entspannt, klagt Brork ihm sein in Drittident schwimmendes Gebiß und flüchtet unerkannt.
  - 4) Bevor er es auffressen kann, sind Brigitta und der Joker zur Stelle. Brigitta erklettert Brork, entreißt ihm die Zähne und wirft sie Joker zu, welcher dann Michael einen Besuch abstattet.
  - 5) Joker schmeißt Michael das Gebiß an den Schädel, und Brork rennt ihn gleich anschließend über den Haufen, gefolgt von Daisy, die den Keks jagt.
  - 6) Nach etwa fünf Minuten (Michi wacht gerade wieder auf) baut sich Papa Joe vor ihm auf und entdeckt sein Gebiß bei Michael.
- Nun folgt der brutale Teil, weshalb wir hier einen Schnitt machen und bei den Folgen wieder einsteigen, trägt Mike doch eine Gehirnerschütterung nebst einer dicken, gebißförmigen Beule davon. Das wiederum löst eine Kette ungewöhnlicher Ereignisse aus: Brork wird Chefredakteur, dem Joker wird ein Denkmal gesetzt, Brigitta übernimmt das Know How, Michael malt ab sofort das Cover, die Auflage sinkt, alle bekommen ein dreifaches Gehalt, und mein Brief wird abgedruckt... fabuliert Igor Vucinic aus Rinteln.

# Spiele & Utilities für den Amiga!

**SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA**  
**AMIGO!**  
 Ausgabe 5/93  
 Das besondere Disk-Magazin  
 19.80

Mit interessanten  
 Kurzen & vielen  
 Tests!

**Solius**  
 Ein Hase  
 Wanderschalt

**Brainstorm**  
 101 Level  
 Denkspiel

**Disc-Catalogue**  
 Diskkatalog  
 Verwaltung

**Adresse**

In dieser Ausgabe: **Super Jump'n**  
 Run-Spiel **SOLIUS**. Neben geschickten akrobatischen Joystick-Leistungen ist auch Kombinationsgabe und Erinnerungsfähigkeit für die Lösung der Aufgaben erforderlich. Bei **BRAINSTORM** kann man eine ruhige Kugel schieben - Du mußt nur mit der richtigen Farbe an die richtige Stelle gelangen... Ein Denkspiel mit einer Flut interessanter Aufstellungen, mit einem Paßwortsystem und knapp bemessener Zeit.

**DISC-CATALOGUE** und **ADRESSBOOK**  
 Zwei Anwenderprogramme, die versetzen den Benutzer in die Lage, seine Disketten und Adressen ordentlich und zuverlässig mit dem Computer zu verwalten, zu verändern und in Listen auszudrucken.

**DM 19,80**

**MITMACHEN & GEWINNEN**

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AI AJ10



# MAILBOX

Tief besorgt um Joes Beißvermögen, das Know How, Brooks Zukunft, Michaels Restbestände an Gehirnmasse, die deutsche Denkmalspflege und nicht zuletzt Deine Nachtruhe, wußten wir uns einfach nicht mehr anders zu helfen und haben zur verzweifeltsten aller Gegenmaßnahmen gegriffen – dem Abdruck Deiner bizarren Visionen. Als Honorar für die gute Tat würden wir in etwa den gleichen Betrag vorschlagen, den Dir üblicherweise Dein Psychiater in Rechnung stellt. okay?

## SCHIZO-TANIA

Kaum erschien neulich meine Kleinanzeige im Joker, schon trudelte der unvermeidliche Brief von Tanja bei mir ein. Nun, ich schätze, das Thema hängt Euch langsam zum Halse raus, aber dieser Schrieb war wirklich eine witzige Kuriosität, denn das arme Mädel leidet doch offenbar inzwischen unter Persönlichkeitspaltung: Beim Absender ist sie nämlich zu Anja geschrumpft (also ohne „T“), und unterschrieben hat sie mit Michaela... amüsiert sich Helmut Sauter aus Längenargen.

Wundert uns überhaupt nicht!  
Bei jemand, der so oft seine  
Körpergröße, Gewohnheiten  
und Namen wechselt wie das  
berühmt-berüchtigte Lockvö-  
gelchen, mußte es ja mal so  
kommen...

## LEGAL, ILLEGAL ODER EGAL?

1) Vor längerer Zeit las ich irgendwo ein Preview zu 'nem Game namens „F-14/18 Combat Simulator“ von Psygnosis. Und da würde mich nun interessieren, ob das Teil vielleicht mit „Combat Air Patrol“ aus gleichem Hause identisch ist?

2) Mich als ehrlichen Anwender nerven diese Games, die man nicht kopieren kann und bei denen dann sämtliche Savestände usw. auf die Ori-

ginaldisk geschrieben werden. Wenn man sich nun von solcher Soft zusätzlich eine gecrackte Version besorgt, damit man nicht mit dem Original spielen muß – macht man sich dann strafbar?

3) Und wie schaut es mit folgendem Fall aus: Meine Freundin und ich besitzen je einen Amiga. Wenn ich nun ein Programm kaufe und mir eine Arbeitskopie sowie eine Kopie für meine Freundin mache, ist das auch noch illegal? Die beiden Amigas stehen übrigens in einem Raum.

haarspaltet Oliver Molz aus Hamburg.

- 1) *Anzunehmen, daß die Spiele identisch sind – was liest Du nur für Magazine, wo man den Previews Phantasienamen gibt?*
- 2) *Ein Grenzfall: Legal ist der Besitz eines regelrechten Cracks sicher nicht, wenn Du jedoch auch das Original besitzt, dürfte es dem Arm des Gesetzes eher egal sein.*
- 3) *Noch'n Grenzfall: Solange Du, Deine Freundin, Eure beiden Rechner, die Kopien und das Original in einem Raum bleiben, wird Euch kaum jemals jemand einen Strick daraus drehen.*

**AAAAARGHHH!**

Meine neue Erdinger Postleitzahl findet Ihr auf Seite 75 des offiziellen Postleitzahlenverzeichnisses der Bundespost zwischen der Erdfunkstelle und dem wunderschönen Erdmannshausen. Die Postleitzahl selber finde ich jedoch eher schofelig, schließlich muß ich mir die 85435 mit ca. 27.000 anderen Erdingern teilen. Bei 27.000 Anteilseignern bleibt dem einzelnen jedoch lediglich eine 3,164259! Da hat man uns allen eine fünfstelligen PLZ versprochen, und jetzt hat jeder bloß eine einstelligen – und die noch nicht mal als Ganzzahl. Andererseits erwartet die Post von mir, daß ich eine fünfstelligen Zahl angebe, also müßte ich mindestens 3160 andere Erdinger dazu überreden, mir ihren Anteil zu

**Händleranfrage  
erwünscht**

**Telefonische Bestellannahme**  
Tel.: 0 23 81/44 01 46  
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr  
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr  
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise  
+  
Schnelle Lieferung

**TURTLE-SOFT**

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

## Sonderangebote

Conflict Europe	19,-	DH
fed.o.Free Traders	19,-	DH
Lotus III	29,-	DH
Passing Shot	19,-	DH
Red Baron	39,-	DH
Venom + Data Disk	29,-	DH

# AMIGA

### Tip des Monats

Black Sept	* 89,-	DM
Blaster	46,-	DM
Jurassic Park	* 52,-	DM
Lothar Matthäus	58,-	DM
Simi Life	73,-	DM
Spitzer Kid	* 59,-	DM

[illegible]

\* = Bei Auspreiswahl nach nicht inferior Vorbestellung möglich  
 DV = deutsche Version, sonst Kopien in Deutsch  
 DE = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Typen in Englisch) ER = englische Version

Verandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)  
 Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten  
 Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf



überlassen. Damit würde ich auf 9999,059258 kommen, was mit meinen 3,164259 addiert 10002,22352 und damit die geforderte fünfstellige Zahl ergäbe. Ihr werdet einsehen, daß das nur schwer zu realisieren ist, denn wenn ich auch die zusätzlichen Anteile zurückgeben würde, so müßten eben doch 3160 andere Erfinder zumindest kurzfristig auf Post verzichten. In zähen Verhandlungen (wer die Post kennt, weiß, was ich leide) versuchte ich nun, mein PLZ-Kontingent zu erhöhen, was jedoch am chronischen Defizit des Monopolbetriebs sowie an der mangelnden Flexibilität beamtischer Gesinnung scheiterte...

klagt uns Gert Seidel aus Erding sein fußnagelkräuselndes Leid.

*Wir hätten es selbst nie für möglich gehalten, doch in Deinem Fall gehört unsere gesamte Sympathie plötzlich der Post. Gibt's in Erding eigentlich noch mehr Leute wie Dich? Wir fragen bloß, weil falls dem so ist, hat der Stadtrat nur eine Alternative: Entweder er preist sein Örtchen für Touristen als die „Stadt der menschlichen Rechenschieber“ an, oder er baut eine möglichst hohe Mauer drumherum. Wir würden dann allerdings für den zweiten Vorschlag plädieren, zumal sich damit auch das leidige Problem der Postzustellung von selbst erledigt.....*

## FREIE MARKTWIRTSCHAFT

Neulich habe ich gelesen, daß man für „Body Blows“ eine Update-Disk erwerben kann, wenn man das Original an den Hersteller einsendet. Da so etwas ganz schön dauern kann und ich natürlich nicht auf meinen regelmäßigen Prügelabend verzichten will, gehe ich also ins nächste Geschäft und besorge mir „X-Copy“. Gelohnt habe ich dafür 1299 Schilling, und als ich zu Hause in die Anleitung schaute, steht

dort: „Empf. Verkaufspreis: 698,- Schilling“! Schon mal nicht schlecht, doch es kam noch besser, denn „Body Blows“ ließ sich nicht kopieren. Auf den Wucherpreis hin angesprochen, meinte der Verkäufer bei meinem nächsten Besuch im Laden: „Das ist eben so, das ist freie Marktwirtschaft“. Und zu Punkt zwei geruhte er zu sagen: „Steht ja in der Anleitung, manche Sachen kann man halt nicht kopieren.“

Ich finde, solche Methoden treiben die Leute doch ins Raubkopierer-Lager! Und wo wir gerade beim Thema „Raubkopien“ sind – wer wäre denn in einer freien Marktwirtschaft daran interessiert, daß Raubkopien Viren enthalten? Wohl am ehesten die Hersteller von Originalen, denn wenn sich die Raub-Verseuchung herumspricht, verwendet doch keiner mehr solche Teile. Also ist nichts besser für eine Softwarefirma, als die eigene (infizierte) Raubkopie herauszugeben, oder?

deckt Pietro Pizzi aus Wien eine internationale Verschwörung auf.

*Davon abgesehen, daß der Verkäufer in Deinem Softshop ein besonders liebenswertes Exemplar der Gattung Mensch zu sein scheint, hat er schon irgendwie recht: Der Preisvergleich ist genaunommen Deine Sache, und daß viele Games mit Kopierschutz versehen sind, weiß man auch nicht erst seit gestern – ein Richter würde Deine Gründe jedenfalls kaum als ausreichend erachten, falls Du mal mit Raubkopien erwischt wirst. Deine Ansicht, daß Hersteller all dem nun vorbeugen, indem sie virenfizierte Kopien ihrer eigenen Progis herausbringen, führen wir auf eine milde Form von Verfolgungswahn Deinerseits zurück. Kein Wunder, bei solchen Verkäufern!*

## EIN LOB DER SELBSTKRITIK

Zunächst mal sei Eure Antwort zu dem Sektenwahn-Le-

# EMP

Postfach 17 21  
49803 Lingen  
Tel. (0591) 4 79 82  
Fax (0591) 5 90 99

## COMPUTER NEWS

### DUNE 2 (komplett Deutsch - Sprachausgabe)

Der Strategiehammer aus dem Hause WESTWOOD. Der Name bürgt für Qualität. Schöne VGA-Grafiken und Animation, deutsche Sprachausgabe und viel stimmungsvolle Musik machen das Spiel so schön zu einem Knüller. Eure Aufgabe in diesem Echtzeit-Strategiespiel ist es, eines von 3 Häusern zu übernehmen und auf dem Planeten Arrakis die Spiee-Produktion voran zu treiben. Dazu müßt ihr Fabriken, Verteidigungsanlagen, Raumflughäfen und Erntemaschinen, sowie Truppen und Panzer bauen. Wenn ihr das Spiel gewonnen wollt, müßt ihr die Aufgaben des Imperators erfüllen, die von Level zu Level immer komplexere Spielzüge erforderlich machen. Dabei solltet ihr ständig auf der Hut vor Angriffen der gegnerischen Häuser sein. EMP-TIP III!

650011 AMIGA 54,99

### SYNDICATE (komplett Deutsch - Sprachausgabe)

In der Zukunft wird ein Chip erfunden, der in den Nacken eingepflanzt, wie eine Droge wirkt und die Endzeitstadt wie eine „Blumenwiese“ aussehen läßt. Alle großen weltbeherrschenden Konzerne wollen diese Chips vermarkten, was zu einem großen Krieg führt. Du leitest einen dieser Konzerne und müßt Deine Agenten durch verschiedene Missionen führen um am Ende dieser Missionen jeweils ein Land zu erobern und dann die Steuern einzusacken. Verschiedene Waffen stehen zur Verfügung, wie Urzi, Flammenwerfer oder Überzeugungsstrahler. Die über einen Chip gesteuerten Agenten können verschiedene Verkehrsmittel gebrauchen und andere Menschen als Deckung benutzen. Kull III!

650032 AMIGA (1MB) 69,99

### FLASHBACK (komplett Deutsch)

Du bist der Physiker Conrad B. Hart und findest heraus, daß Deine Mitmenschen keine Aliens sind und flüchtest Dich auf einen einsamen Planeten. Dort will Dir jeder am Leder und Du bist wieder auf der FLUCHT. Die Flucht gestaltet sich über 5 große Level mit hinreißend schönen Hintergründen und fließenden Animationen. Die Spielfiguren bewegen sich, als wären die digitalisiert. Der Held schlägt sich dabei laufend, springend, kletternd, rollend, und schießend durch die Gegend. Ein Muß für jeden, der gehaltvolle Rump'n Runs mag und bei guter Spielbarkeit nicht auf eine super Präsentation verzichten möchte.

HIT III!

650023 AMIGA (1MB) 69,99

## SONDERANGEBOTE

Apidya	DA	650027	29,99
Flight of the Intruder	D	650028	29,99
Knights of the Sky	DA	650026	39,99
Legend of Kyrandia	D	650029	29,99
Mega lo Mania	D	650030	29,99
Pirates	DA	650017	32,99
Projekt X	E	650031	29,99
Wing Commander I	D	650034	39,99

Ancient Art of War in the Sky	DA	650025	69,99
B-17 Flying Fortress	DA	650016	74,99
Battle Isle Bundle	D	650006	69,99
Battle Isle Data Disk II	D	650005	44,99
Beavers	DA	650021	59,99
Bundesliga Manager Pro 2.0	D	650002	79,99
Chaos Engine	DA	650010	54,99
Civilisation	D	650013	79,99
D-Day	DA	650022	99,99
Desert Strike	DA	650018	64,99
Eishockey Manager	D	650001	79,99
Football Manager III	D	650003	74,99
Formula 1 Grand Prix	D	650015	79,99
GOAL - Kick Off 3	D	650008	54,99
Gunship 2000	DA	650024	69,99
History Line 1914-1918	D	650007	84,99
Jonathan	D	650014	69,99
Lemmings 2	D	650012	69,99
Premier Manager	DA	650004	59,99
Sensible Soccer	D	650009	54,99
Walker	DA	650033	69,99

D = kompl. Deutsch DA = deutsche Anleitung  
E = kompl. Englisch

INLANDS - VERSANDBEDINGUNGEN:  
Versand per Nachnahme zuzüglich 6,90 DM  
Versand per Vorkasse zuzüglich 5,- DM  
Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei,  
d.h. 5,- DM für Porto und Verpackung entfallen.



# MAILBOX

serbrief in der letzten Ausgabe gepriesen – fein, daß Ihr Konsequenzen gezogen habt und solche Spinner wie die Scientologen nicht länger in Euer Magazin lassen wollt! Damit unterscheidet Ihr Euch wohltuend von Euren Eschweger Kollegen, die zu einem Bericht über das sogenannte Freizeitvergnügen „Gotcha“ zwar 'ne kritische Stimme im Feedback abdruckten, die Kritik aber absolut nicht vertragen konnten, wie die Antwort zeigte.

Und nun was anderes: Warum habt Ihr eigentlich die Media Control-Charts durch die Chart-Parodie von Leisuresoft ersetzt? Überhaupt gibt es kaum noch Zeitschriften, welche die Medias drucken – dabei waren die doch wirklich repräsentativer! Und habt Ihr vielleicht irgendeine Idee, wie man heute noch an das Uralt-Game „Das Magazin“ kommen könnte? Ich weiß, daß es beileibe kein Hit war, aber die Idee finde ich reizvoll...

idealisiert Thomas Steiding aus Rottenburg

*Oh die Charts von Media Control der Gipfelpunkt in Sachen Repräsentativität sind, lassen wir mal offen – wir hatten jedenfalls Probleme mit deren Aktualität: Trotz mehrfacher Anfrage konnten die Medias am Ende nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluß liefern. Was nun die betagte Simulation einer Spielezeitschrift betrifft, so können wir Dir leider nur raten, mal telefonisch alle großen Händler nach Restbeständen abzuklappern.*

## VORS(CH)AUEREI

Ich lese Eure Zeitschrift jetzt schon eine ganze Weile und finde, sie ist anderen weit voraus. So weit voraus, daß die fürs jeweils nächste Heft angekündigten Tests oftmals noch einige Monate auf sich warten lassen. Wenn Ihr das aus der Welt schaffen könntet, wäre der Joker echt gut, oder nicht?

verspricht Benjamin Scheerer aus Hauneck-Rotensee.

*Na, schlecht ist er ja auch so nicht, was? Schlecht kann es einem höchstens werden, wenn man weiß, wie oft die Hersteller uns mit ihren (an Euch in der Vorschau weitergegebenen) Terminangaben hängen lassen...*

## GELD ODER LEBER

Ich bin schrecklich enttäuscht von Euch: Letzten Freitag kaufte ich mir den AJ und las mit Schrecken, daß die Kleinanzeigen neuerdings 5,- DM kosten sollen! Was macht Michael bloß mit dem vielen Geld? Ihr bekommt sicher nichts davon, also behält er es wohl für sich und saniert damit seine Immobilienfirma. Und kaum hatte ich das verdaut, traf mich bereits der nächste Schock: Wo war der in der Vorschau versprochene Bericht über „Aufschwung Ost“? Und weil wir schon beim Fragen sind – wie geht es Daisy?

Zieht ihr Schwanz noch? Und warum ist Michael so stark im „Kicker Cup“?

erkundigt sich ein adressomanischer, auf die Keulentherapie wartender Quizmaster aus Leutkirch-Friesenhofen. Sollte es sich bei ihm etwa um einen getarnten Christhart Kratzenstein handeln?

*Das Spiel „Aufschwung Ost“ macht seinem Namen alle Ehre und läßt auf sich warten, die Kleinanzeigen-Kohle hat Michael zu gleichen Teilen in eine Schwanz-Krücke für Daisy und Fußball-Nachhilfestunden bei Lothar Matthäus investiert – beantwortet das all Deine Fragen?*

## DOLLE SACHEN

Heute habe ich von Euch die „Whale's Voyage“-CD bekommen und muß sagen: Das Ding ist ja super! Stimmt es wirklich, daß es diese CD nur 1000 mal gibt? Toll finde ich auch, daß Ihr das neue Sonderheft „Strategie“ am 20. Oktober herausbringen werdet, also genau zu meinem Geburtstag – echt ein wundervolles Geschenk. Außerdem habe ich mich entschlossen, mir einen 1200er zu kaufen, hoffentlich ist er wirklich so toll, wie Ihr immer schreibt. Aber sonst war ja eigentlich immer alles toll, was Ihr geschrieben habt... versichert uns der tolle Michel Rehberg aus Berlin.

*In Deutschland gibt es die CD bislang nur bei uns, als hand-*

*signierte Sonderedition ist sie generell streng auf 1000 Stück limitiert (und hat damit sicher die größeren Wertsteigerungschancen als Michi Schumachers Spielzeugauto aus der TV-Werbung von und für „Blöde“!). Viel Spaß mit Deinem tollen 1200er noch, Du wirst bestimmt nicht enttäuscht sein – das Ding ist so toll, daß man glatt die Tollwut kriegen könnte...*

## NOCH TOLLER...

...als ein 1200er könnte allenfalls sein, hier einmal mit seinem persönlichen Leserbrief abgedruckt zu werden, stimmt's? Nichts leichter als das: Schreibt uns einfach, was Euch so an Fragen, Meinungen, Lob, Kritik und Anregungen am Herzen liegt; sollte der Schrieb von allgemeinem Interesse sein, findet Ihr ihn in einer der nächsten Ausgaben wieder. Falls nicht, braucht Ihr bloß RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beizulegen und den Absender nicht zu vergessen, damit wir Euch demnächst mit einer persönlichen Antwort beglücken! Na, ist das nicht toll? Fast so toll wie unsere obertolle Adresse, die da lautet:

**JOKER VERLAG  
„MAILBOX“  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN**

### Abdeckhauben: paßgenau & formschön, silbermetallisch, antistatisch

A 500, A 500 Plus	22,-	A 2000 Tastatur	22,-
A 3000 o. A 4000 Tast.	24,-	A 2000 + Monitor	69,-
A 600 / A 600 HD	22,-	A 1200 / 1200 HD	24,-
A 2000 Solo o. Mon.	39,-	A 3000/4000 + Mon.	79,-
A 500 + HDD A 590	33,-	HP-Deskjet 500, 550 C	43,-
A1081 / 4,CM8833, 14"	43,-	Star LC24-20, 24-200	32,-
Amiga CTDV 2-teilig	59,-	Panasonic KX-P2123, 2124	39,-
Fujitsu DL1100/50/900	43,-	Epson LQ 550, 570, 550 je	35,-
Epson LQ570, 870, 1170	38,-	A 3000 Solo o. Mon.	45,-
Mitsubishi EUM1491	49,-	NEC P20, P22, P30, P32, 70	43,-
Eizo 9060, 9065	49,-	Canon Tintenstrahl div.	35,-
HP Deskjet 510	43,-	Sonderanf. ohne Aufpreis!	

A 2000 65 MB Autobootfilecard f. KS 1.2/1.3, 2.0, Autopark	699,-
FFS, partitionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preiss.	
Ext. Amigafwk., abschaltbar, stabiles Metallgeh., 100% komp.	159,-
wie vor, jed. mit 1.40 m Anschlußkabel nur noch (Sonderl. z. A.)	179,-
NEC 1036A Original f. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtisch. Anl.	199,-
AHS Amegas Stereo Speaker System II	99,-
Externes Lautsprechersystem, 2 schwarze Boxen, eingeb. getrennt regelbare Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Baßverstärker, LED-Anzeige, Blackdesign, ext. Netzteil, Anschluß über Chinchstecker, exklusiv bei AHS!	
Gameplayadapter mit 2m Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport	39,-

### A500 & A2000 Autobootharddisks mit Ramoption aus eig. Herstellung

Drucker & VGA-Umschalter 2/3/4 Eing. auf 1 A/E div. Vers. vorhanden	
Disketten 3.5" 2DD + HD! Aktionspreise ab 1 Karton = 100 Stück	
Monitorkabel Amiga an 90,15 pol. Herstellung nach Kundenwunsch	49,-
Nullmodemkabel f. alle Amigas (10 m = 49,-, 5 m = 39,-) 2 m	29,-
Speichererw. f. A600 1MB komplett bestückt mit Uhr nur noch	149,-
2.5" Harddisk f. A 600 + A1200 z.B. 85MB (120MB nur 749,-)	549,-
2.5" 205MB (I)	1122,-
größere HDDs z.B. bei Bedarf mit Einbau	
DFU-Zbh.: Adapter 6-pol. US-Western Stecker auf TAE F/N Kuppl.	19,-
Weiteres 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat. einzeln erhältlich	
Amiga Mouse in transparentem Design, Microschalter mit Garantie	79,-
Fujitsu DL 1100 Color 24Nadl. dt. Vers. kpl. mit Kabel	649,-
Preissenkung bei unseren HP Tintenstrahl Druckern!	
NEU! Fujitsu DL 1150C/1250C Nachfolgemodell des DL 1100 II	
RAMs: auch Exoten, Static Column Mode, FPM, ZIP, SMD...	

Hauseigene Reparatur für alle Amigas und andere EDV-Systeme!  
Kabelkonfektionierungsservice \* Installation

**AHS-Amegas**  
Hard- & Software Vertrieb  
Laden+Versand: Schillingasse 3-5,  
direkt gegenüber C&A, Pl. 100248  
61142 Friedberg,  
Tel. 06031-61950

**AHS**

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.777 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwareteile! 24h Lieferservice anfragen!  
Versand: UPS-Post-NN+Vkl.-Anteil, Scheckvork. + 7,-, Ausl. z.B.



# Nie war das ABO heißer!

**HOT STUFF:  
EIN VOLL SPIELBARES  
DEMO VON**

**„Burntime“**

**PLUS ABO-LOTTO !!!**



Daß man seine Hefte im Abo brandaktuell und feurig preisgünstig bekommt, war schon immer so; daß es für Abonnenten jeden Monat eines von drei Spitzenspielen zu gewinnen gibt, auch — das spielbare Demo von Max Designs brandneuem Abenteuerstrategical „Burntime“ gibt's jedoch nur jetzt!

Dafür kann sich bestimmt jeder erwärmen: Alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für laue 63,— DM (Ausland: 75,— DM) — schön wetterfest verpackt direkt vom Postboten an die Haustür, oft noch ehe der Kiosk ein Exemplar in die Finger kriegt! Zudem nimmt man als Abonnent automatisch am Abo-Lotto teil, kann also ohne weiteres jeden Monat ein Top-Game gewinnen. Und damit Ihr vollends Feuer und Flamme seid, gibt es für Neuabonnenten NUR JETZT noch folgende Geschenkprämie:

Ein voll spielbares Demo von Max Designs strategischem Abenteuer-Hit **BURNTIME**, das sich von der Verkaufsversion vorwiegend dadurch unterscheidet, daß hier anstatt 50 Orten mit über 400 Einwohnern 3 Städte mit etwa 30 Leuten auf bis zu zwei Spieler warten. Wie beim Original können wir Euch Mega-Grafik und jede Menge Spaß garantieren!

Also macht Euch mit Feuereifer über den Coupon her, denn im November ist die „Burntime“ wieder vorbei. Übrigens: Neuerdings gibt's das jeweils aktuelle Demo auch bei Verlängerung des Abos!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH: \_\_\_\_\_

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:  
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ  
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



## Der EGA-Killer

Wer kennt ihn nicht, den berühmten Mädel-Schlitzer aus London? Oder vielmehr, wer kennt ihn eigentlich – schließlich wurde die Identität des Massenmörders nie gelüftet. Das dürft Ihr jetzt am Monitor nachholen!

Ezra Sidran und seine Jungs von Intergalactic Development haben nämlich ihre eigenen Theorien zum Thema, die in Form von verschiedenen Ripper-Szenarien mit wechselnden Bösewichtern im Game Aufnahme fanden. Daß dabei von einem Detailfanatiker wie Ezra kein gewöhnlicher Mainstream-Krimi zu erwarten ist, wird sicher jedem Kenner seiner Konfliktsimulationen „Universal Military Simulator“ bzw. „UMS II“ einleuchten. Und so trifft man hier aufgrund mehrjähriger Recherchen 187 garantiert authentische NPCs in 37 garantiert originalen Locations des viktorianischen Londons an – ja, die Digi-Statisten wurden im hervorragenden Handbuch sogar richtig geheimdienstmäßig erfaßt und beschrieben! Bei soviel Wahrheitsliebe können wir wohl davon ausgehen, daß der schlitzophrene Schorsch aus Haar vermutlich doch nicht als Täter in Frage kommt...

Wer jeweils tatsächlich in Frage kommt, soll man als zeitgenössischer Detektiv heraus-

pfriemeln. Dazu findet man sich zunächst am Tatort vor der Leiche wieder, sucht nach Spuren und verhört die Verdächtigen. Über einen großformatigen Stadtplan sind dann weitere Lokalitäten zugänglich, und weil es sich hier um eine Echtzeit-Ermittlung handelt, könnte der Täter durchaus

wieder zuschlagen, bevor Ihr ihn erwischt. Um ihn rechtzeitig einzukreisen, ist eine ungewöhnliche Vorgehensweise erforderlich:

Erst mal werden alle wichtigen Fundstücke, Verhörergebnisse oder Zeitungsmeldungen per Mausclick ins digitale Notizbuch übertragen und dann im heimischen Studierzimmer miteinander verglichen. Wenn daraus Schlüsse zu ziehen sind (etwa aus zwei Zeitangaben die Spanne, in der sich der Mord abgespielt haben muß), dann tut der Rechner das automatisch; die neue Informati-

# JACK THE RIPPER



fläche „Windows“ überzeugt leider nicht in jeder Lebenslage – ganz abgesehen davon, daß sie nicht gerade die schnellste ist. Andererseits paßt die schicke Orgelmusik wirklich prima zum düsteren Flair des Programms, das hervorragende Handbuch soll demnächst ins Deutsche übersetzt werden, und eine Data-Disk ist auch schon in Planung. Fazit: Für Augenmenschen mag die Jagd auf Jack the Ripper ein Greuel sein, rein spielerisch orientierte Amiga-Sherlocks dürfen aber getrost einen Blick riskieren. (jn)

on kommt wiederum ins Büchlein und kann fortan verwendet werden.

Realismus und Spannung sind in dieser Digi-Detektei also kein Thema, die geradezu kriminell nachlässige Präsentation dafür um so mehr. Der gute Ezra erlag nämlich einmal mehr seinem Faible für AOK-Optik und übertrug die bescheidene EGA-Grafik der aktuellen PC-Version ohne Zu- und Abstriche auf die „Freundin“. Im Ergebnis bekommt man somit einen immerhin übersichtlichen Stadtplan und in wahrlich jeder Hinsicht antike Zeichnungen der Leute und Örtlichkeiten zu sehen. Auch die Handhabung im Stil der mausigen DOSen-Ober-



## JACK THE RIPPER (MIRAGE/INTERGALACTIC DEVELOPMENT)

### DIGI-DETEKTEI

71%

„AUTHENTISCH“



GRAFIK	34%
ANIMATION	— %
MUSIK	69%
SOUND-FX	— %
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	74%

### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS	119,- DM
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN







# BURNTIME

Ein Ozonloch in der Größe Australiens, Sonnenbaden nur noch mit Lichtschutzfaktor 73, zum Abendessen Rattenbraten und Madendessert? Doch, so stellen sich die „1869er“ von Max Design unsere Zukunft vor!



Für das grimmige Szenario ihres neuen Echtzeitgames haben die Austro-Softler den Öko-Teufel wahrhaft in Lebensgröße auf den Screen gemalt: Der Weltuntergang ist alltägliche Gegenwart, geschlafen wird im Ruinenbett, ganze Landstriche sind nur mit Schutzanzug oder Gasmaske zu betreten – und der kümmerliche Rest der aussterbenden Menschheit balgt sich nach Kräften um die Überbleibsel einstiger zivilisatorischer Größe...

Unschwer zu erraten, daß der Spieler für das Wohlergehen eines dieser Endzeitler zu sorgen hat: ein weiterer kann entweder menschlich oder digital gesteuert werden, und noch zwei Überlebende unterliegen auf alle Fälle der Kontrolle des Rechners. Anfangs willkürlich über die Landkarte verstreut, geht es für die vier Konkurrenten nun darum, letzten Endes zum Imperator der gesamten Region aufzusteigen. Das ist freilich weit entfernte Zukunftsmusik, denn Euer digitales Alter ego kann vorläufig froh sein, wenn es überhaupt am Leben bleibt. Die erste Aufgabe wäre also, eine verlässliche Wasserquelle in greifbarer Nähe aufzutreiben und ein paar

Fressalien einzusacken. Wessen Magen da bei den überall herumlungenden Wildhunden knurrt, der stelle sich besser auf heftige Gegenwehr ein, wogegen sich Maden zwangsläufig nicht so sehr sträuben, aber auch nur halb so lecker sind. Erst mal gesättigt, wird man auf längere Sicht um eine vernünftige Ausrüstung und Bewaffnung nicht herumkommen. Wie gut, daß allerlei brauchbarer Kram in den Zelt-dörfern, Höhlensiedlungen und zerbröselten Städten liegt – man muß halt nur ein bißchen suchen, um auf wahre Schätze wie Drahtreste, leere Flaschen oder kaputte Wasserpumpen zu stoßen. Mit derlei Fundsachen kann man zwar nicht immer unmittelbar etwas anfangen, aber in den größeren Orten schwirren schließlich nicht umsonst fliegende Händler umher, die vielleicht auf ein Tauschgeschäft eingehen.

Soweit hätte man sich quasi als Abenteurer und Händler zu betätigen, nunmehr kommt jedoch auch der Rollenspieler in Euch zum Zuge, denn ein Imperator ohne Anhängerschaft ist ja nun eher eine traurige Figur. Folglich geht es im weiteren

darum, aus dem imponierenden NPC-Pool von gut 300 Hungerleidern verschiedener Profession seine Party-Mitglieder zu rekrutieren. Soldaten wären dabei fürs Grobe zuständig, Techniker können manchmal selbst aus Schrott noch brauchbare Geräte basteln, und Knochenflicker sorgen sich halt um das leibliche Wohl ihrer Leute. Darüber hinaus kann man etwa Minen legen oder ein paar schwere Jungs für Wachaufgaben abstellen und erhält somit feste Stützpunkte, die erstens selbstständig Nahrung produzieren und zweitens halbwegs sichere Lager für wichtiges Material darstellen, beispielsweise die eingangs erwähnten Schutzanzüge.

Last not least fehlen natürlich auch die tätlichen Auseinandersetzungen nicht: Normalerweise (sprich: bei Attacken auf den Chef) wehrt man sich per Hand durch permanentes Klicken auf den Gegner, falls jedoch ein Stützpunkt in Eurer Abwesenheit überfallen wird, habt Ihr die Wahl zwischen rechner- oder selbstgesteuertem Kampf. In diesem Zusammen-



ZUR SZENE...

HEILEN







hang ist sicher interessant, daß man nicht einfach beliebig von Ort zu Ort reisen kann, sondern an das bestehende Wegenetz gebunden ist. Wer also seine Festungen in Kässen einrichtet, wo sich mehrere Routen kreuzen (oder entsprechende Stützpunkte vom Feind erobert), kann mit vergleichsweise wenig Aufwand recht große Gebiete kontrollieren! Auf der scrollbaren Landkarte, die, wie überhaupt weite Teile der Optik, ein bißchen an „Dune“ erinnert, sind eingemeindete Gemeinden durch Fahnen in der Farbe des Spielers markiert. Zudem läßt sich von hier aus jederzeit die Versorgungslage in den eigenen Städtchen überprüfen; seine Fahrten plant man ebenfalls auf diesem Screen. Am Ziel angekommen, schaltet der Rechner auf eine isometrische Schrägperspektive à la „Populous“ um, und die liebevoll gezeichneten Häuserreste, Wohnhöhlen und Blockhütten können per Mausklick abgesucht werden. Auch im Gelände selbst läßt sich hin und wieder etwas Nützliches auftreiben, doch manch wichtige Installation wie z.B. der örtliche Brunnen mag versteckt sein, während größere Metropolen sogar mit Kneipen und Arztpraxen dienen können. Hier wuseln auch viele kleine Männchen herum, die in Multiple-Choice-Gesprächen für wichtige Infos und bissigen Humor sorgen, Eurem Verein beitreten

oder ihn in einen der schon erwähnten Kämpfe verwickeln. Der nach Art des österreichischen Hauses farbenfrohen und durch zahlreiche animierte Zwischenbilder aufgelockerten Grafik stehen die insgesamt 27 atmosphärischen Soundtracks keineswegs nach; einzig die FX (Schlaggeräusche, Hundebellen usw.) klingen etwas gewöhnlicher. Dafür gefällt die Handhabung mit ihrer sauberen Aufgabenteilung von linkem und rechtem Mausohr wieder ausgezeichnet, und über die Spielbarkeit können sich selbst Harddisk-Verächter nicht beschweren: Wer zumindest über eine Zweitfloppy verfügt, braucht kaum je zu wechseln, die Ladezeiten halten sich in Grenzen.

Summa summarum haben wir es hier mit einem dieser seltenen Fälle zu tun, wo die Technik ebenso stimmt wie das komplexe und abwechslungsreiche Gameplay, das durch zufallsgesteuerte Item- und Spielerverteilung anhaltende Motivation garantiert. Das hohe Joker-Gericht kann demnach keine Gnade walten lassen – Burntime wird zu lebenslanglichem Hit verdonnert! (jn)



Papa Joe



54. Tag



ZUR SZENE



## BURNTIME

(MAX DESIGN)

GENRE – MIXTUR

86%

„DAUERBRENNER“



GRAFIK	79%
ANIMATION	70%
MUSIK	83%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	87%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Mit der originellen Domino-Knochelei „Push-Over“ landete Ocean letztes Jahr einen feinen Überraschungserfolg im Tüftellager – da brauchte der Sponsor „Quavers“ nicht lange zu neuerlichem Brainstorming überredet zu werden!



# One Step Beyond

Die wunderbar exakt arbeitende Sticksteuerung legt dem Spielspaß jedenfalls keine Steine in den Weg, außerdem sind die Puzzles erfreulich logisch aufgebaut. Die Grafik ist nicht mehr ganz so drollig wie seinerzeit bei „Push-Over“ (nur noch abstrakte Hintergründe), den Titeltrack hat man dafür direkt übernommen und ein wenig aufgemöbelt. Macht aber nur die Hälfte, denn im Lauf der Zeit kommen als Dreingabe noch ein paar neue Ohrwürmer hinzu. Insgesamt also eine spritzige Action-Logelei, die mit der leicht abgewandelten Spielidee des Vorkämpfers für frischen Wind



in den Computer gesogen wird, wo 100 vertrackte Plattform-Screens auf ihn warten: In jedem Level sind Steine postiert, die alle unter Zeitdruck verschwinden müssen, damit der verfressene Hund an seine geliebten „Qua-

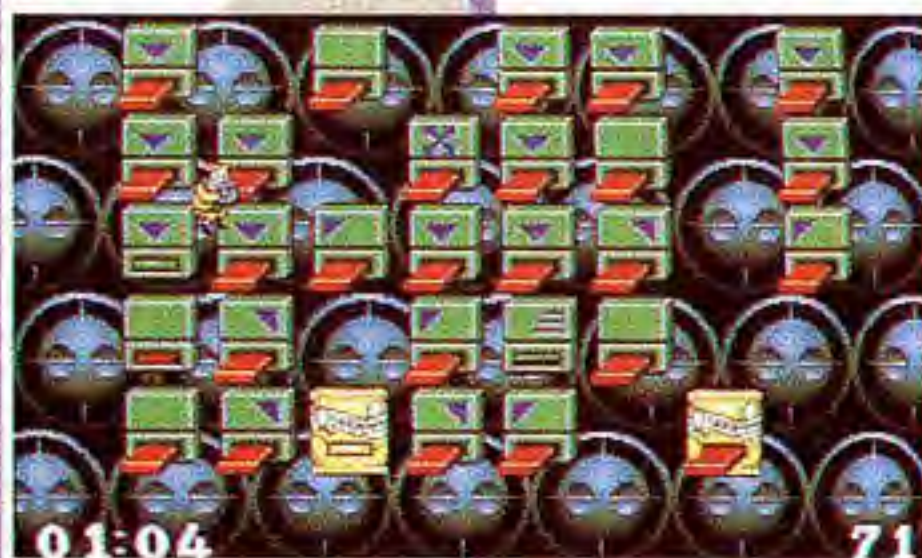
den, zu beachten ist dabei aber, daß der winzige, jedoch nett animierte Cartoon-Wauwau den Klotz mit der Knabbertüte als letzten bespringt. Freilich hört sich das simpler an, als es ist, schließlich



Und wo die englischen Kartoffelchips sind, da ist das Firmenmaskottchen Colin nicht weit. Diesmal hat sich der bullige Köter allerdings nicht mit einem Gastauftritt im Intro begnügt, sondern seinem Freund G.I. Ant (dem Ameisen-Hauptdarsteller des Vorgängers) die Hauptrolle abgejagt. Im Vorspann sehen wir also Colin,



vers“ gelangt – und in weiterer Folge den Ausgang in die Heimat findet.



wie er friedlich Chips knabbert und eine Runde „Push-Over“ zockt, als er plötzlich

Ein gezielter Hopser auf so einen Stein läßt diesen nun in der Versenkung verschwin-

können die Steine mit 11 verschiedenen Sonderfunktionen aufwarten. Da gibt es welche, die sich beim Draufhüpfen in Wohlgefallen auflösen, andere wiederum befördern den behaarten Helden ohne Zwischenstop in alle Himmelsrichtungen. Besonders fies sind jene Steine, welche die bislang geleistete Arbeit zunichte machen, indem sie sämtliche bereits versorgten Kollegen einer Reihe wieder zum Vorschein bringen. Dann trifft man noch auf nummerierte Steine, Pausensteine oder solche, die (ähnlich wie beim Vorgänger) mit einer Verzögerungstaktik arbeiten. Kurzum, ohne eine sorgfältig ausgeklügelte Spring-Strategie kommt man nicht sehr weit; als Belohnung winken ein Paßwort sowie ein Bonus, der es möglich macht, besonders knifflige Levels ab einer bestimmten Stelle zu wiederholen.

Im mittlerweile doch ein wenig eingerosteten Genre sorgt. Anders gesagt: kein Dominoeffekt mehr, aber immer noch so etwas wie Suchteffekt! (md)

## ONE STEP BEYOND (OCEAN)

### ACTION-TÜFTELEI

69% „NETTER HÜPFER“



GRAFIK	49%
ANIMATION	60%
MUSIK	61%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	71%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANL. (TEILW.)



# Die Haute Cuisine von Gold Disk

## PROFESSIONAL PAGE 4.0

Das High-End-DTP-Programm für den AMIGA • Mit sieben Vektor-Fonts und Hot-Link-Schnittstelle zu Professional Draw • Schriftgröße bis 720 Punkt • unterstützt die Farbstandards RGB, Eurokala, Pantone • 330 ARexx-Befehle für intelligente Makros, z.B. zum automatischen Generieren von ganzen Dokumenten und für Mailmerge-Funktionen • unterstützt sämtliche Druckertypen: Postscript und Satzbeleichter • Neu: volle Unterstützung von AA-Chips • Zoom von 10-400% • benötigt 2 MByte Speicher



DM 398,-

Laut der Fachzeitschrift AMIGA-Format: Mit 85 von 100 möglichen Punkten das beste DTP-Programm für den Amiga

## PROFESSIONAL DRAW 3.0

Laut AMIGA-Magazin 10/92: Das beste Zeichenprogramm für den AMIGA (10,5 von 12 Punkten) • Vektororientiertes Zeichnen mit bis zu einer Million Farben • mit 300 ARexx-Befehlen frei programmierbar • Import von 24-Bit-Rastergrafiken • über 140 Clip-Arts im Lieferumfang • Top-Zeichenfunktionen, z.B. Metamorphose, Verzerrung und Randsatz • unterstützt sämtliche Druckertypen: Postscript und Satzbeleichter • benötigt 2 MByte Speicher



DM 298,-

Pro Page 4.0 & Pro Draw 3.0 im Paketpreis nur DM 596,-

## VIDEO DIRECTOR

das Video-Schnitt-System für jeden AMIGA-Fan mit Kamera und Videorecorder • Genlock-Unterstützung zum Einblenden von Text und Grafik • intuitive Oberfläche • verwaltet einzelne Filmszenen in beliebiger Kombination • mitgelieferte Hardware steuert alle Kameras mit LANC-Control • L-Schnittstelle, der Pausenpause AG-1960 und den NEC-PC-VCR sowie alle Videorecorder direkt an, in Zweifelsfällen auch manueller Betrieb möglich



DM 298,-

Jetzt in deutsch

## PROFESSIONAL CALC

Tabellekalkulation mit Geschäftsgrafik und integrierter Datenbank • berechnet bis zu 65536 Spalten mit 65536 Zeilen • über 125 statistische, trigonometrische, finanzmathematische sowie frei definierbare Funktionen • 76 ARexx-Befehle, u.a. zum externen Berechnen • professioneller Charts in 2D oder 3D • Schnittstelle zu Lotus, dBase, ProDraw und ASCII • unterstützt sämtliche Druckertypen: Postscript und Satzbeleichter • benötigt 1 MByte Speicher



DM 398,-

## 3D-REALTIME

Endlich können Objekte in Echtzeit animiert und zu beliebig langen Film verbunden werden. Dabei kann jede Szene im "Scrub-Animat-4D"-Format gespeichert werden. DM 29,-  
Update von der Power Disc 13 auf 3D-Realtime: DM 40,-

## PAGE SETTER III

Das integrierte Layoutprogramm mit Textverarbeitung, Rechtschreibprüfung und Top-Makroprogramm bis 256 Farben • unterstützt die AGFA • 120 Cliparts imbegleitet • Ausgabe auch in Postscript möglich • benötigt 1 MByte Speicher



DM 198,-

Laut AMIGA-Magazin 4/93: Das ideale Programm für den professionellen Einstieg ins Desktop Publishing



DM 99,-



DM 49,-



DM 49,-

## SCHOOL CAD PLUS

Technisches Zeichnen auf dem Amiga mit über 100 Zeichen- und Konstruktionsfunktionen

## AMIGAKONTO

Der perfekte Finanzmanager für jeden Amiga-Fan

## EASYSPELL 1.0

Rechtschreibprüfung und Nachschlagewerk für jeden Zweck

## MENSCH AMIGA

DM 109,-

Das Original von MSP! Der menschliche Körper von außen und von innen mit seinen Gliedern, Knochen, Organen und Systemen. Auf Tastendruck zoomen Sie sich in den Körper hinein und lassen sich faszinierende Details zeigen.

## ORBIT AMIGA

DM 109,-

Das Original von MSP! Brechen Sie auf zu einer Reise durch unser Sonnensystem. Ihr Raumgleiter ist der Amiga. Er vermittelt Ihnen faszinierende Bilder von Konstellationen und Abfahrten in Orbit.

## UPDATES

Pro Page: 1 x auf 4.0: 296,- / 2 x auf 3.0: 248,- / 3 x auf 4.0: 228,-  
Pro Draw: 1 x auf 3.0: 248,- / 2 x auf 3.0: 198,-  
Page Setter: 1.2 (auch von der Power Disc) auf 3.0: nur 149,-  
Page Setter: 2.0 auf 3.0: nur DM 109,- (Originalversionen sind nicht genügt)

## Mit exklusivem Kundenservice

10 Tage Kauf auf Probe, d.h. bei Nichtgefallen und Rücksendung in unversehrtem Zustand Gold zurück! Händleranfragen erwünscht! Qualitätsgarantie! Jeder Besteller wird Mitglied im Gold Disk-Jahresclub mit zinslosen Kredit, Telex-Kanada, spezieller Gold Disk-Hotline und allen Produkten zum Sonderpreis.

**IPV DIREKT ☎ 089 / 54 38 263**

Bitte Coupon ausfüllen und senden an: IPV • Ippen & Prellsch Verlag GmbH, Pressehaus, Bayerstraße 57, 80282 München 2, Tel.: 089 / 54 38 263, Fax 089 / 54 38 156. Hotline montags von 16.00-18.00 Uhr unter 089 / 54 38 263

**COUPON**

Hiermit bestelle ich die Produkte

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Professional Page 4.0 | <input type="checkbox"/> Page Setter III     |
| <input type="checkbox"/> Professional Draw 3.0 | <input type="checkbox"/> 3D-Realtime         |
| <input type="checkbox"/> Video Director        | <input type="checkbox"/> School CAD Plus 2.0 |
| <input type="checkbox"/> Professional Calc     | <input type="checkbox"/> Amiga Konto         |
| <input type="checkbox"/> Mensch Amiga          | <input type="checkbox"/> Easy Spell 1.0      |
| <input type="checkbox"/> Orbit Amiga           |  |

zum Gesamtpreis von DM .....

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag zuzügl. DM 4,- Versandkosten habe ich beigelegt. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)
- ☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme zuzügl. DM 10,- Versandkosten. (10 Tage Rückgaberecht bei Nichtgefallen, wenn in einwandfreiem Zustand)

Absender

Unterschrift



# SOCCER KID

Lange Zeit reichte Krisalis die spritzigen Plattformen für Fußballfans nur als Demo auf Messen herum, man wollte es wohl spannend machen. Anhand der Endversion löst sich die Spannung jetzt in Wohlgefallen auf!



Was bereits für die (andernorts etwas voreilig getestete) Vorabversion namens „Football Kid“ galt, gilt für das endlich fertiggestellte Endprodukt doppelt und dreifach: Grundsätzlich ist Soccer Kid nichts weiter als ein hübsch gemachtes Standard-Hüpfical mit Plattformen und Sammel-Items – wenn der Held hier nicht seine Gegner mattsetzen würde, indem er mit einem Fußball Flachschüsse, Fallrückzieher

oder Kopfbälle über den Screen zischen läßt... Die originelle Mixtur aus Jump & Run und Sport erstreckt sich über 30 Spielabschnitte, die sich auf fünf verschiedene Länder verteilen, und kann selbstredend mit einer Vorgeschichte aufwarten: Während 1994 alle Welt vor der Glotze hockt, um das WM-Finale in Los Angeles zu sehen, entführen Aliens den Pokal aus dem Stadion, zerdeppern die Schlüssel in fünf Teile und verstreuen sie über England, Italien, Japan, Rußland und die USA. Kann ein wahrer Fußballfan einen derartigen Frevel tatenlos mitansehen? Er kann nicht, weshalb unser Held nun die je sechs Levels eines Landes nach dem Trophäen-Puzzle abgrast. Dabei sind immer zwei Abschnitte thematisch zusammengefaßt, dann folgt eine Anzeigentafel mit Scores für sämtliche Aktionen, ehe es in der nächsten Spielstufe weitergeht.



oder Kopfbälle über den Screen zischen läßt... Die originelle Mixtur aus Jump & Run und Sport erstreckt sich über 30 Spielabschnitte, die sich auf fünf verschiedene Länder verteilen, und kann selbstredend mit ei-



Bevor man das Land wechseln darf, ist stets noch ein dicker Endgegner zu „beballern“ – in Italien muß die Pille etwa einem fetten Opernsänger vor den Wanst geknallt werden, während in Japan auf einen ebenfalls nicht gerade schlanken Sumoringer gebolzt wird. Kaum zu glauben, auf wieviel grafische Abwechslung man bei dieser Action-Quest stößt: Unterschiedliche Hintergründe und Gegner geben sich hier förmlich die Klinke in die Hand, das Repertoire reicht von Bauarbeitern und Farmern (England) über Motorradfahrer und aggressive Kellner (Italien), verrückte Gymnastiklehrer und Kapitäne (Rußland), nervige Professoren und Roboter (Japan) bis hin zu amerikanischen Rappern und Alligatoren. Wer seine Energie beisammenhalten will, sollte während der horizontal scrollenden Wanderung aber auch auf tiefe Schluchten, spitze Pflocke und einsturzgefährdete Brücken achten. An Extras finden sich z.B. Fressalien für das Punktekonto bzw. scoreabhängige Zusatzleben, Fußballerbilder und Schatzkisten: wer

einen der Boni liegen gelassen hat, darf jederzeit umkehren, um ihn zu holen.

Die etwas gewöhnungsbedürftige Stücksteuerung erfordert Einarbeitung, doch binnen kurzem ist es sogar möglich, den Ball als Trampolin zu benutzen. Überhaupt ist das Gameplay ausgereift, jede noch so schwierige Stelle läßt sich mit Geschick und der richtigen Taktik ohne Energieverlust meistern. Zusammen mit der fein animierten Optik, den abwechslungsreichen Musikstücken und vielen Soundeffekten ergibt das nicht mehr und nicht weniger als eines der besten Amigagames des Jahres! (C. Borgmeier)



## SOCCER KID (KRISALIS)

### FUSSBALL-HÜPFICAL

85%

„POKALVERSION“



GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	75%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	88%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NOCH NICHT





**VERGESST ALLES, WAS IHR JE  
ÜBER KONSOLEN UND  
VIDEOGAMES GELESEN HABT!  
DENN JETZT KOMMT...**

# MEGABLAST

**UND BRINGT EUCH ALLE 3 MONATE  
TESTS ZU DEN BESTEN KONSOLEN-  
GAMES! EGAL, OB IHR EIN MEGA  
DRIVE, MASTER SYSTEM, SUPER-  
NINTENDO, NES, PC-ENGINE, NEO  
GEO, GAME BOY, GAME GEAR ODER  
LYNX HABT — MEGABLAST SAGT  
EUCH AB SOFORT VIERMAL  
IM JAHR, BEI WELCHEN  
CARTRIDGES SICH DAS  
ZUSCHLAGEN WIRKLICH  
LOHNT, WAS VON NEUER  
HARDWARE ZU HALTEN  
IST UND WIE IHR EURE  
LIEBLINGSSPIELE LÖSEN  
KÖNNT.  
UND DAS ALLES  
SELBSTVERSTÄNDLICH IN TY-  
PISCHER JOKER-QUALITÄT...**



**AB 29. SEPTEMBER AM KIOSK!**



**Alte Gewohnheiten sind ja dazu da, durch neue ersetzt zu werden – verabschiedet Euch also mit einer Träne im Knopfloch von den Leaser-Charts und begrüßt dafür mit Eurem schönsten Lächeln die neuen „Top-Seller des Jahres“!**

Freilich habt Ihr die Neuerung nicht uns zu verdanken, sondern dem Gesetzgeber. Ihm ist es nämlich vor kurzem eingefallen, den Verleih von Computerspielen ohne Genehmigung des Herstellers zu verbieten. Und weil Hersteller nun mal lieber verkaufen als verleihen, ergibt sich daraus folgende Situation: Wo nichts mehr verliehen wird, können auch keine Verleih-Charts mehr sein! Daß die betroffenen Händler nun an Möglichkeiten knabbern, die Klippen des Gesetzes elegant zu umschiffen, soll uns vorerst nicht weiter kümmern – wir kümmern uns stattdessen um Infos, welche Games in den jeweils letzten 12 Monaten am öftesten über den La-

dentisch gingen. Und so ein Business-Pendant zu Euren „Großen 10“ ist schließlich auch nicht ohne, stimmt's?

Ebenfalls nicht ohne waren diesen Monat Eure „Top Twenty“, denn die Spitzengruppe lag so eng beisammen, daß wir dreimal nachzählen mußten, um sicherzugehen! Unsere beiden Frischlinge „Mig-29“ und „Bartfred“ waren sich hingegen gleich sicher, was ihre persönliche Alptraum-Soft betrifft. Nächsten Monat ist diesbezüglich Frauen-Power angesagt, weil dann unsere Power-Frauen Waltraud (Korrektur) und Dorli (Empfang) für Euch im Spielemüll wählen. Das Stichwort Müll führt uns zwanglos zu den noch erhältlichen

Games von Domark, bei denen ganz offensichtlich auch nicht alles Edelplätz ist, was schimmelt. Bleibt die Hoffnung auf November, wenn in den „Special Charts“ ein feiner Sammel-Katalog der französischen Hersteller (Infogrames, Lankhor usw.) ansteht. Auch bleibt sogar noch eine Hoffnung, nämlich die, eines der folgenden Spitzenprogis zu gewinnen:

1 x Morph  
1 x War in the Gulf  
1 x Waxworks

Hoffen allein genügt jedoch nicht, Ihr müßt uns schon ein Postkartchen mit Euren aktuellen Lieb-

lingsspielen schicken (auf daß wir im nächsten Heft die Leser-Charts nicht auch noch austauschen müssen...). Auch sollten Absender und Briefmarke nicht fehlen, und ob Ihr drittens die richtige Anschrift verwendet, ist zwar unwurscht, aber der Gelben Gefahr nicht – weshalb wir sie sicherheitshalber am Textende dazugekritzelt haben. Ihr hingegen dürft getrost auch Euren Wunschgewinn auf die Karte kritzeln!

Joker Verlag  
„Up & Down“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

# UP & DOWN

## DIE ERHÄLTlichen GAMES VON DOMARK



1. MIG-29 FULCRUM	77%
2. RACE DRIVIN'	75%
3. RAMPART	72%
4. SPY WHO LOVED ME	70%
5. PLANET OF THE ROBOT MONSTERS	64%
6. RUGBY – THE WORLD CUP	60%
7. INTERNATIONAL RUGBYCHALLENGE	54%
8. AV-8B HARRIER ASSAULT	52%
9. CHAMPIONSHIP MANAGER '93	28%
10. CHAMPIONSHIP MANAGER	27%

## DIE GROSSEN 10



1.(1) MONKEY ISLAND II	39
2.(2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
3.(3) INDIANA JONES IV	24
4.(4) MONKEY ISLAND	11
5.(5) PINBALL DREAMS	9
6.(8) WING COMMANDER	9
7.(7) MAD TV	5
8.(10) LOTUS III	4
9.(-) EISHOCKEY MANAGER	4
10.(6) LEMMINGS	3

## Top Seller des Jahres



1. DER PATRIZIER	
2. HISTORYLINE	
3. PINBALL FANTASIES	
4. INDIANA JONES IV	
5. 1869	
6. WING COMMANDER	
7. LEMMINGS 2	
8. EISHOCKEY MANAGER	
9. CIVILIZATION	
10. LOTUS III	



# PERSONAL HIT SHIT

## Manfred

1. FIREHAWK
2. STRIP POKER DELUXE
3. DAS SCHMUTZIGE ERBE
4. BATTLE CHESS
5. PENTHOUSE HOT NUMBERS



## Mick

1. COHORT II
2. AIR WARRIOR
3. DREADNOUGHTS
4. FLOOR 13
5. GREAT NAPOLEONIC BATTLES



## TOP TWENTY



1. (2) INDIANA JONES IV
2. (4) WING COMMANDER
3. (1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (6) MONKEY ISLAND II
5. (3) EISHOCKEY MANAGER
6. (11) MAD TV
7. (8) SENSIBLE SOCCER
8. (5) HISTORYLINE
9. (9) PINBALL FANTASIES
10. (16) LIONHEART
11. (12) CIVILIZATION
12. (15) STREET FIGHTER 2
13. (-) DESERT STRIKE
14. (7) LEMMINGS 2
15. (10) MONKEY ISLAND
16. (14) LOTUS III
17. (19) CHAOS ENGINE
18. (17) BATTLE ISLE
19. (20) LEMMINGS
20. (-) GOAL

## TOP SELLER



1. (3) WING COMMANDER
2. (-) DUNE 2
3. (-) SYNDICATE
4. (-) GOAL
5. (2) DESERT STRIKE
6. (14) FLASHBACK
7. (-) ISHAR 2
8. (-) GUNSHIP 2000
9. (1) EISHOCKEY MANAGER
10. (-) DELIVERY AGENT
11. (-) LEGEND OF VALOUR
12. (-) BALLISTIC DIPLOMACY
13. (4) SENSIBLE SOCCER 92/93
14. (17) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
15. (15) STREET FIGHTER 2
16. (5) BATTLE ISLE DATA 2
17. (-) WAR IN THE GULF
18. (-) REGENT
19. (-) TRIPLE ACTION 5
20. (-) TRAPS'N'TREASURES





Des Lebens pralle Fülle kann die schönsten Pläne im Handumdrehen zunichte machen: Statt der angekündigten Infos über das neue Softwaregesetz gibt's heute aus aktuellem Anlaß einen Livebericht vom Bulettengrill!



Der Beraubte:  
Günter Freiherr von  
Gravenreuth

## DER SCHILD-BÜRGERSTREICH

Neulich in der Joker-Redaktion, das Telefon klingelt: Am anderen Ende ist Deutschlands Raubkopierer-Jäger Nummer eins, Günter Freiherr von Gravenreuth, mit einer Diebstahlsmeldung! Böse Szenebuben hätten seine Kanzlei ihrer Schilder beraubt und wollten daraus jetzt eine Art



Das Corpus delicti vor...

Wanderpokal machen. Außerdem würden die Dinger bereits durch alle europäischen Boards wandern, und



...und nach nach der Metamorphose

zwar in leicht „verfremdeter“ Form – als Grabinschrift!

Während wir noch damit beschäftigt waren, aus dem Staunen herauszukommen, ließ der Freiherr die nächste Bombe platzen: Inzwischen habe ihn ein gewisses „2600er-Meeting“ kontaktiert und mit ihm ein konspiratives Treffen in einem Fastfood-Tempel unweit des Münchner Hauptbahnhofs vereinbart. Auf seine anschließende Exklusiv-Einladung hin bestimmten wir durch Losent-

scheid den mutigsten Redakteur und schickten ihn in die Höhle des Hamburgers...

## AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Vor dem großen Showdown war erst mal eine Tatorfbesichtigung fällig: Drei der insgesamt fünf Kanzleischilder hatte man abmontiert, um sie zu Hause durch den Scanner zu jagen. In digitaler Form wurden sie dann mit dem Bild eines Grabsteins zusammenmontiert und ins Telefonnetz verschifft. Wer sich das schändliche Machwerk aus den Boards auf den heimischen Screen holen wollte, mußte allerdings schon über ein paar Grundkenntnisse im Entpackungswesen verfügen – die optisch eher anspruchslosen Grafiken verschlingen nämlich satte 2,3 MB. Technisch unproblematisch dagegen das begleitende Text-File, in dem die Übeltäter zu einem „Anti-Gravenreuth-Wettbewerb“ aufrufen und die Originalschilder dafür als (Wander-) Preis stiften.

Der Hauptbetroffene selbst nahm die Geschichte erstaunlich locker und erzählte beim Marsch von seiner Kanzlei zum vereinbarten Treffpunkt, daß er etwa drei- bis viermal jährlich mit der „Gegenseite“ diskutiere und alles in allem schon ungefähr 30 Veranstaltungen dieser oder ähnlicher Art hinter sich habe.

## HIGHNOON AM BURGERGRILL

Am Ort des Geschehens angekommen, passierte trotz pünktlichen Eintreffens aller Beteiligten zunächst nicht viel: Verstohlene Blicke wurden ausgetauscht, so mancher verdrückte sich gleich ein paar Tische weiter oder machte sich mit dem Funktelefon wichtig – an Fotos war aus naheliegenden Gründen nicht zu denken. Von den bekannten Gruppen waren nur TRSI und Alphaflight vertreten, dazu einige Münchner und Nürnber-

ger Lokalgrößen. Ziemlich enttäuschte Gesichter gab es übrigens, als sich herumsprach, daß sich hinter dem geheimnisvollen Dr. Freak ein rundes

Dutzend Redakteure verbirgt, von denen noch dazu kein einziger einen Trenchcoat besitzt. Trotzdem entspannte sich die Situation allmählich, der vermeintliche Großinquisitor gab eine Runde Coke aus, und man kam langsam auf das Thema des Abends zu sprechen – die Rückgabe der Schilder.

Die Verhandlungstaktik der Szenejungs hätte dabei jeder Politikerkonferenz zur Ehre gereicht; sie stellten erst mal dezent überhöhte Forderungen wie „Generalamnestie für alle erwischten Cracker“ oder „Freiwege zur CES“. Aber da eine Wiederbeschaffung über den normalen Metallwarenhandel lediglich mit 700,- bis 900,- DM zu Buche schlagen würde, war der Anwalt nicht bereit, darüber ernsthaft zu diskutieren. Nach einigem Hin und Her reduzierte man die Ansprüche auf ein paar Freiwege nach London; „Günni“ hielt mit der Vergabe von Freibier auf neutralem Terrain wie der Joker-Redaktion dagegen. Auf derart „bescheidenem“ Niveau war freilich keine Einigung zu erzielen, und so schwenkte die Diskussion bald zu anderen Themen. Man erfuhr beispielsweise, daß Freiherr von Gravenreuths Lieblingsspiel *Blauer Max* heißt – ironischerweise ein indiziertes Game, was ihn als Volljährigen aber nicht weiter zu stören braucht. Wieviel man als Informant für seine Kanzlei verdient, blieb indessen ein Geheimnis; selbst als dann zum krönenden Abschluß noch drei Leute die Höhle des Löwen von innen besichtigen durften. Bei der Gelegenheit sprang zwar ein Interview für ein Szene-Mag heraus, doch die eigentliche Schilderproblematik ist bis heute nicht geklärt. Irgendwie unbefriedigend, was?



# Die Consumer-Messe



Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

**Auf diese Messe  
warten alle PC-Anwender,  
Amiga-Freaks und  
Game-Fans**

**VIELE NEUE PRODUKTE:** Jetzt das

richtige wählen **DISKUSSIONEN:**

Diese Trends bestimmen die

Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:**

Bereit alle Fragen zu beantworten

**SEMINARE:** Experten plaudern aus

der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles

erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör  
für alle Computersysteme



**C** Commodore pur – mit  
der größten Amiga-Messe  
weltweit, die einzige von  
Commodore autorisierte  
Messe



Die ganze Welt der  
Computer-und Konsolenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG  
Wendelsteinstraße 3  
85591 Vaterstetten  
Tel 0 81 06 / 40 06  
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für  
Veranstaltungen  
und Marketing mbH  
Hattinger Straße 759  
44879 Bochum  
Tel 02 34 / 41 00 11-12  
Fax 02 34 / 41 23 66





Es geht um die Wurst: Snack Zone



An nix ge(bau)spart: Victor Loomes



Die Limo ist flüssig, das Game überflüssig: Punica

Im letzten Heft hatten wir ein Special rund um Werbung am Computer, diesmal gibt's die passende PD-Box dazu – prall gefüllt mit den aktuellsten Reklamegames! Wir wollten's wissen: Was taugt Product placement per PD-Disk wirklich?

Eine wahre Flutwelle von PD-Programmen voller Firmen- bzw. Produktlogos rollt derzeit auf uns zu, wobei das Ziel klar ist: Dank freier Kopierbarkeit ist eine weite Verbreitung des Spiels und der darin enthaltenen Werbebotschaft sicher – so jedenfalls die Rechnung der Auftraggeber. Sie wird aber wohl nur aufgehen, wenn auch die Qualität stimmt...

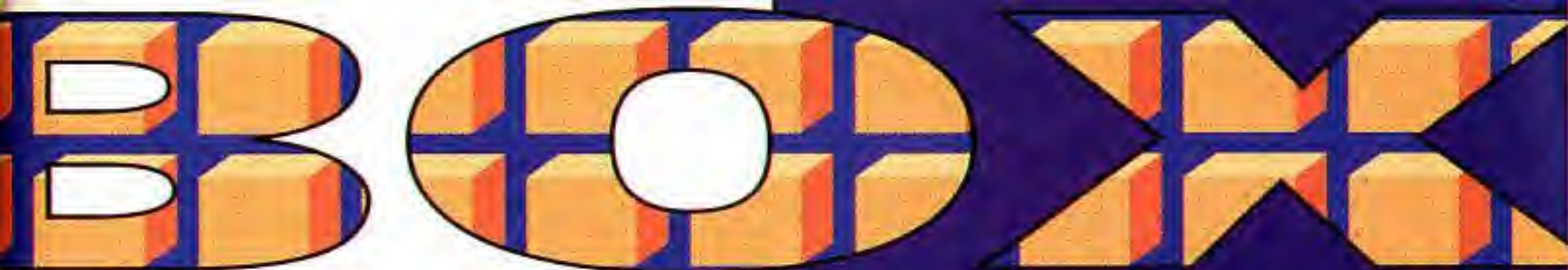
Bei **Snack Zone** haben sich die Westentaschen-Metzger von Bifi schon mal sicher nicht vertan, denn auf der Solo-Disk findet sich ein Gourmet-Adventure! Laut Story ist das Rezept für die populäre Mini-Salami abhanden gekommen, folglich darf der Spieler einen Helden namens Lukas durch die Landschaft lotsen, unterwegs hilfreiche Items aufklauben, mit Passanten ein Schwätzchen halten und allerlei nicht sonderlich widerstandsfähige Rätselnüsse knacken. Auf Icon-Geklicke oder Texteingabe wird dabei verzichtet, sämtliche Aktionen gehen locker-flockig via Joystick von der Hand. Da man bei ein paar kleinen Zwischenspielen auch sein Geschick unter Beweis stellen darf und sich die abwechslungsreiche Grafik (braves Horizontal-Scrolling) ebenso sehen lassen kann wie die flotte Musikbegleitung hören, sollte jeder Abenteuer-Hanswurst unbesorgt zugreifen – das Gameplay schmeckt allemal besser als die zugehörige Pausensalami!

Abenteuerlich geht's auch bei **Victor Loomes** zu, nach

„Vision“ nun schon das zweite Bauspar-Adventure von LBS. Lobenswert, daß man (im Unterschied zum „vollwertigen“ Erstlingswerk) diesmal kostenlos bedient wird und daß die Qualität darunter keineswegs zu leiden hat – hier ist von der Story bis zur Präsentation wirklich alles vom Feinsten! Als Privatdetektiv durchstreift man das Chicago der 30er Jahre und beschäftigt sich mit geklauten Klunkern, entführten Damen und fiesen Verbrechern, wobei sich das Rätseldickicht erst nach zahlreichen Gesprächen mit Verdächtigen entwirren läßt. Die Point & Klick-Steuerung macht eine prima Figur, ebenso wie die hervorragende, schnelle Grafik und die atmosphärische Musikbegleitung. Um so erstaunlicher, daß die ganze Pracht auf nur einer Disk Platz findet! Amigianer ohne Festplatte müssen zwar trotzdem etliche Ladepausen einlegen, ansonsten zockt sich der PD-Krimi aber erfreulich spannend.

Weder spannend noch erfreulich ist hingegen die Sammlung öder Mini-Games, welche die Durstlöscher von **Punica** dem PDanten hier unter ihrem Namen ins Laufwerk jubeln wollen. Zunächst darf der Spieler sein Bildschirm-Ego von links nach rechts durch einen Hafen begleiten, wobei gelegentlich Haie oder Banditen angreifen, anschließend müssen Kamele zum Reiten überredet werden, und man soll eine Felswand auf die einzig begehbare Passage hin untersuchen. All das spielt sich so spannend, wie sich





Mutter Beimers Tagebuch lesen mag, unfaire Stellen gibt's zuhauf, und oft genug steht man einfach ratlos in der Gegend herum – das Wort Gameplay scheint den Programmierern völlig fremd zu sein! Nur konsequent, daß die Sticksteuerung hakelig ist und die Titelmusik in den Ohren schmerzt, einzig die Grafik ist recht gelungen. Alles in allem also Anti-Werbung par excellence.

Einen besseren Eindruck macht wiederum das **Knax**, dessen Helden Didi und Dodo eingefleischte Banker aus den Comics kennen dürften, die ja seit vielen Jahren in den Sparkassen-Filialen kostenlos ausliegen. Wie in den Heften geht es auch hier darum, Fetz Braun und seiner fiesen Bande eins auszuwischen, wozu man kreuz und quer über ein sechs mal sechs Felder großes Spielfeld läuft und dabei Münzen oder Nahrungsmittel aufammelt, ohne sich von einem der (recht intelligent agierenden) Gegner schnappen zu lassen. Interessant wird die Hatz durch taktische Einlagen, etwa wenn später manche Felder nur in einer Richtung begehbar sind oder man über den Screenrand hinausläuft und sich plötzlich auf der anderen Spielfeldseite wiederfindet. Die Begleitmusik darf man zwar getrost überhören, doch dafür geht die Sticksteuerung ebenso in Ordnung wie die Optik, es können zwei Spieler gegeneinander antreten, und als Dreingabe finden fleißige Sparer ein Programm zur Taschengeld-Verwaltung mit auf der Disk.

Zum guten Schluß wird's noch mal richtig sportlich: Beim **Karamalz Cup** ist Eishockey-Action angesagt, wie man sie am Amiga nicht alle Tage findet! Hat man sich für ein Team (Deutschland, Kanada, Rußland etc.), die Spielgeschwindigkeit und an-

dere Kleinigkeiten entschieden, dürfen bis zu vier menschliche Kufen-Cracks dem Puck hinterherjagen, jedoch stets nur hintereinander. Im Duell mit der CPU sind dann auch Bodychecks möglich, und die feine Steuerung erlaubt zielgenaue Pässe. Kurz vor dem Einlochen schaltet das Programm von der (butterweich scrollenden) Seitenansicht auf die 3D-Torperspektive um, wo man je nach Situation als Schütze einen Treffer erzielen bzw. selbiges als Keeper verhindern soll – eifrige Spielhallengänger kennen das vom Konami-Automaten „Blades of Steel“. Und das Progi der Süßbier-Lieferanten steht seinem Arcade-Vorbild grafisch kaum nach, die Sprites sind groß und flott animiert, zudem gibt es hübsche Zwischenbildchen. Einzig die Soundkulisse läßt zu wünschen übrig, aber wer würde sich angesichts des günstigen PD-Tarifs schon ernsthaft darüber beschweren wollen?

So, bliebe noch anzumerken, daß sich alle vorgestellten Games mit A600 und A1200 vertragen und problemlos auf die Festplatte zu nageln sind. Ins Haus kommen die Teile, indem man pro Spiel eine Leerdiskette in einen möglichst wattierten und mit drei Märkern (ab fünf Disks vier Mark) frankierten Rückumschlag steckt und ihn an folgende Adresse schickt:

**APC & TCP**  
Dorfstr. 17  
83236 Übersee  
Tel: 08642/6279

Sollten keine Leerdisketten vorrätig sein, werden pro Game vier Mark fällig; Besitzer eines Modems dürfen sich aber auch unter der Mailbox-Nummer 08642/1336 als User registrieren lassen und die Soft per Telefon absaugen. (rl)



Durch die Bank knackig: Knax



Kara und Malz, Gott erhalt's: Karamalz Cup



Eiskalte Nervensache, der Karamalz Cup!



# JOYSOFT



## AMBER MOON

dt.\*

99.90

## SOCCER KID

\*\*

69.90

## TURRICAN III

\*\*/\*

.90

## BURNTIME

dt.

79.90

**DU KANNST MICH MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!**

**KUCK MAL IN JEDEM LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN**

**ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DAMN HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.**

**HILFE !? HAST DU PROBLEME? RUF SOFORT UNSERE HOTLINE AN. 0221 446981**

**GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND**

**VERSANDKOSTEN BIS 200 DM VK: 9DM AB 200 DM VK: FREI UPS VK: +6 DM EILPOST VK: +8DM VORKASSE VK: 4DM AUSLAND VK: 15 DM NUR POSTBAU**

ATAC **	79.90
Abandoned Places 2 **	79.90
Airbucks 1.2 dt	64.90
Airbucks 1.2 dt 1200er	69.90
Airforce Commander *	64.90
Allen 3 *	49.90
Amidex dt *	64.90
Battle Isle Data 2 dt.	54.90
Battletrials *	69.90
Beavers	54.90
Blaster *	54.90
Body Blows **	54.90
Captive 2 **	69.90
ChampShip Manag'93**	64.90
ChampShip Manag'93	54.90
D-Day dt	69.90
D-Day	64.90
Darkness **	74.90
Desert Strike **	64.90
Dune 2 dt	59.90
Eishockey Manager dt.	74.90
Elite 2 *	69.90
Elysium dt *	79.90
Entity **	69.90
Fallen Empire **	64.90
Flashback dt	69.90
Football Manager 3 **	79.90
Gateway *	64.90
Global Gladiators **	54.90
Goal 1 Dino Dini **	54.90
Isher 1200er dt.	69.90
Isher 2 dt	64.90
Isher 2 dt 1200er	69.90
Jurassic Park 1200 *	69.90
Legend 2 **	54.90
Lionheart **	59.90
Little Devil *	69.90
Matthias Fußball dt	69.90
Nigel Mansell 1200er	54.90
Nippon Sales	64.90
Prime Mover *	69.90
Ragnarok **	79.90
Sim Life 1200er dt.	64.90
Space Crusade 2 *	69.90
Space Legends **	79.90
Space Legends	64.90
St. Thomas **	79.90
Star Trek 1200er *	79.90
The Lost Vikings dt	79.90
The Lost Vikings	59.90
Trois 2 *	69.90
Tornado *	79.90
Transactica 1200er dt.	69.90
Urklum 2 **	74.90
War in the Gulf	64.90
Wing Com. 1200er *	69.90
Wizardry 7 1200er *	69.90
Whales Voyage **	69.90
Whales Voy.1200er **	69.90
Ankündigungen:	
Blob, Diggers, Dracula,	
Jack the Ripper, Micro Cosm	

**HÄNDLERANFAGEN ERWUNSCHT**

**GOTTESWEG 159  
50939 KÖLN  
0221 425566**

**MATTHIASSTR.24  
50676 KÖLN  
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11  
53111 BONN  
0228 659726**

**PEMPelfORTER 47  
40211 D'DORF  
0211 364445**

**FAHRGASSE 87  
60311 FFURT  
069 280170**

**BLONDEL STR. 10  
52062 AACHEN  
bitte Tel.Nr.nachfragen**

**KAISERSTR. 54  
53721 SIEGBURG  
bitte Tel.Nr.nachfragen**

**BALD AUCH IN:  
ESSEN**

**BALD AUCH IN:  
KOBLENZ**

**VERSANDANSCHRIFT:  
DURENER STR. 394  
50935 KÖLN  
TEL:0221/4301047  
FAX:0221/4302157  
BTX:JOYSOFT#**

**WAS...DU WILLST  
DEIN PROGRAMM  
IN  
1 Std.??\***

WENN DEIN PROGRAMM VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR EIN KURIERDIENST SO SCHNELL WIE MÖGLICH BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFRAGST DU BEI DEINEM VERKÄUFER.

### Super Preis

4D Sport Driving **	29.90
Abandoned Places dt.	29.90
Addams Family **	24.90
Air Support	39.90
Allen Breed 92 Edit.	24.90
B.A.T. 2	29.90
Bane o.C.Forge dt	29.90
Bandit Kings	39.90
Battlehawk 1942	29.90
Bills Tomato Game	39.90
Captive **	34.90
Carl Lewis Challenge **	29.90
Centerbase dt	29.90
Chart AtComp. **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cisco Heat	14.90
DGeneration **	29.90
Des Boot **	39.90
Deja Vu 2	29.90
Do Jo Dan **	39.90
Dune 1 dt.	29.90
Eye of Beholder 1 dt	64.90
Eye of Beholder 2 dt	79.90
F-19 St. Fighter**	39.90
Face Off Ice Hockey	24.90
Fantasia Hit Collec.**	29.90
Fate-Gates o.D. dt.	29.90
First Samurai **	34.90
Flight of Intruder **	29.90
Future Wars	29.90
G-Loc **	29.90
Gateway T.L.Savage F.dt	19.90
Great Courts 2 **	39.90
Gremlins 2	24.90
Gunboat	29.90
Harpoon 1.2	29.90

### Super Preis

Heart of China dt	39.90
Heros of the Lance	19.90
Hill Street Blues	24.90
Humans	39.90
Impossible Mission	19.90
Indy 3 dt	39.90
Jaguar **	29.90
Jimmy Whites Snooker	39.90
K.G.B dt	39.90
Keys o.Maramon	19.90
Kings Bounty	19.90
Knightmare **	29.90
Last Ninja 3 **	24.90
Leander	29.90
Legend o.Kyrandia dt	49.90
Lemmings 1	39.90
Loom	34.90
Lord of L.Rising Sun **	29.90
Lotus 3 **	29.90
Lotus 1-2-3	54.90
Lure of Temptress dt	29.90
M.1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mansion	29.90
Magnetic Scroll	29.90
Megafortress	29.90
Megakomania	19.90
Megatraveller 2	29.90
Microprose Golf	29.90
Millenium	24.90
Moonbase	19.90
Myth **	19.90
Nicky Boom **	34.90
Paragliding **	19.90
Pipemania	19.90
Plan 9 dt	29.90
Pool **	29.90

### Super Preis

Pools o.Darkness	29.90
Populous 2	29.90
Powerdrift	24.90
Prince o.Persia	24.90
Push Over	49.90
Puzznic	24.90
Raving Mad **	29.90
Realms **	19.90
Sensible Soccer 92/93 **	39.90
Shadowlands	29.90
Space 1889	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Striker Manager **	29.90
Striker Soccer **	19.90
Summeredition **	24.90
Super Cars 2	24.90
Treasures o.L.Savage F.	29.90
Trois 1200er **	39.90
Turbo Outrun **	19.90
Ultima 5	39.90
Ugh	29.90
Vision dt	29.90
Welltris	24.90
Wing Commander dt	49.90
Wing Commander	29.90
Xenomorph	19.90
Zak Mc Kracken **	29.90
Zool **	39.90

\*\* deutsche Anleitung dt. komplett Deutsch alle Angaben ohne Gewähr Abgabe solange Vorrat reicht T-Shirts 29.90 Lemmings 1 Lemmings 2 Streetfighter Vorne o. Hinten

## CHAOS ENGINE

\*\*

44.90

## SILENT SERVICE 2

39.90

**BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab.....**

1. Kostenloser Software Katalog Mit über 1000 super Titeln und genialen Spielbeschreibungen	
2.	<input type="radio"/> Teillieferung, keine Versandkosten ab 200 DM Bestellwert <input type="radio"/> Eilpost in 24 Std. haben und genießen <small>Holt Ihr nach Fragen 1. Dann soll über der Nummer 0214301047-48 an</small>
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
NAME	
STRASSE	
PLZ, ORT	
NEUE PLZ	



# BURNTIME

## Der Wettbewerb

### Überleben macht Spaß!

Mit ihrem futuristisch-ökologischen Genremix haben die Überlebenskünstler von Max Design zweifelsfrei bewiesen, daß ihr Handelserfolg „1869“ kein Zufallstreffer war – hier verlosen wir die Beweisstücke!



Das muß man sich mal richtig bildhaft vorstellen: Da gibt es ein paar aufgeweckte junge Menschen, die das Leben noch vor sich, den schönen Wolfgangsee direkt neben sich und die ganze österreichische Alpinistenidylle um sich herum haben – und trotzdem denken sie den lieben langen Tag über den Weltuntergang nach! Aber weil es sich bei den Jungs gleichzeitig um Programmierer handelt und ihre Gedanken recht vernünftig waren, ist dabei letztlich ein Spiel herausgekommen, das noch viel mehr aufgeweckte junge Menschen begeistern kann. Nachzuprüfen anhand des Tests in dieser Ausgabe; doch möglicherweise würdet Ihr es lieber mit Euren eigenen Augen, Ohren und Amigas feststellen?! Aber bitte, nur zu gerne:

Wir verlosen ein Wochenende bei Max Design in Schladming mit allem Drum und Dran (Zuganreise, zwei Übernachtungen, Taschengeld) für zwei Personen! Und als ob das noch nicht genug wäre, kommt jetzt kein Tusch, sondern jeweils ein handsigniertes Burntime-Exemplar für die Plätze zwei bis dreißig. Damit nun die Leute ab Platz 31 nicht völlig fru-

striert sind, verraten wir Euch noch, daß Max Design ab sofort eine Hotline anbietet, die jeden Dienstag und Donnerstag von 15 bis 18 Uhr unter der Nummer 0043-3687-24147 er-



reichbar ist. Last not least dürfen sich die 1200er-Besitzer unter Euch schon jetzt auf die Mitte Oktober erscheinende Spezialversion für ihre Wunderkiste freuen. Gut, soweit wär's das mal von unserer Seite, jetzt seid Ihr dran, denn hier kommt die...



Das Team von Max Design wartet auf Besuch...



**Preisfrage:**  
Unter welchem Kürzel ist das für seine atmosphäreschädigende Wirkung berühmte Treibgas bekannt?

Die entscheidenden vier Buchstaben notiert Ihr auf einer Postkarte, die uns noch rechtzeitig vor dem für den 10. 10. 1993 eingeplanten Weltuntergang (lies: Einsendeschluß!) erreicht. Ruhig etwas mehr Zeit lassen können sich

nur der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von Max Design und die des Joker Verlags – denn die sind eh allesamt ausgeschlossen. Allen anderen wünschen wir die richtige Eingehung, eine bessere Zukunft und natürlich viel Glück!

**1. Preis**

Ein Wochenende für zwei Personen bei Max Design in Schladming inklusive Zuganfahrt, zwei Übernachtungen und je 100,- DM Taschengeld.

**2.-30. Preis**

Je ein handsigniertes Exemplar von „Burntime“



**die Adresse:**

Joker Verlag  
„Burntime Wettbewerb“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn









**Das Magazin,**

**auf das eine ganze Branche gewartet hat !**

# **i**nsider

**DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE**

**Endlich auch in Deutschland,  
aus Deutschland und für  
Deutschland:**

Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen. Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

**Joker Verlag**  
**Bretonischer Ring 2**  
**85630 Grasbrunn**

**Gegen  
Gewerbenachweis  
3 Ausgaben  
gratis!**

**Nur im  
ABO  
erhältlich!**

## **insider ABO-COUPON**

**Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.**

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und  
bezahle durch Bankabbuchung:



Name / Vorname

Kontoinhaber:

Straße / Hausnummer

Konto-Nr.:

PLZ / Wohnort

Geldinstitut:

Datum / 1. Unterschrift

Bankleitzahl:

per Vorkasse:



Scheck oder Bargeld liegt bei:



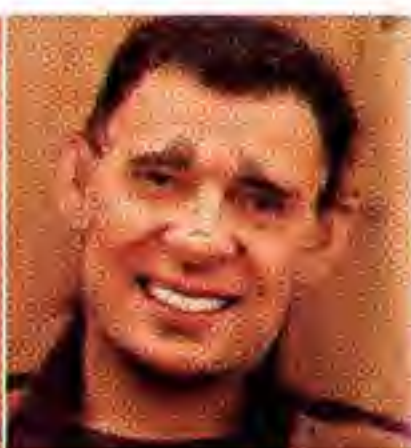
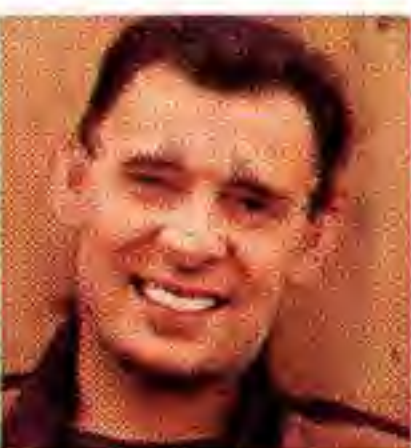
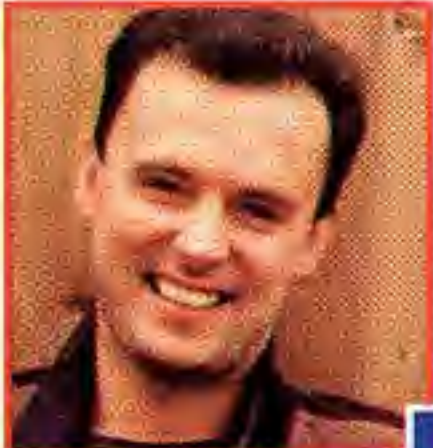
nach Rechnungserhalt durch:  
Überweisung auf Postgirokonto:  
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80



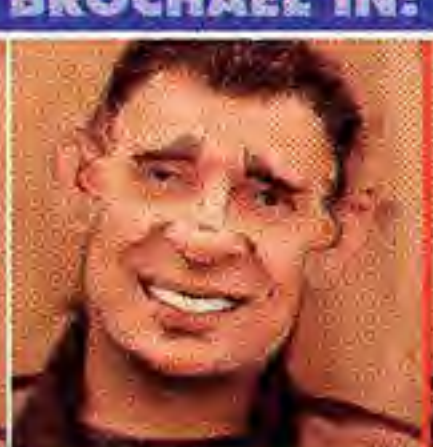
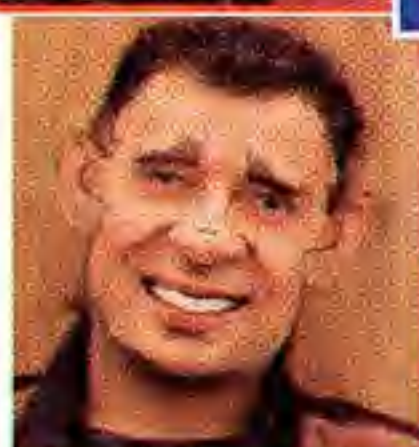
Datum / 2. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.  
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

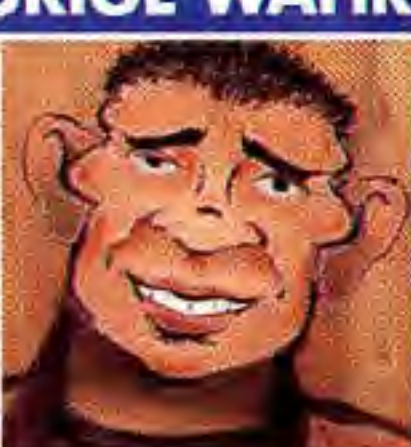




## BROCHAEEL IN:



## DIE TRAUERIGE WAHRHEIT



# uhmeshalle

### Up & Down

Wenige waren's weiß Gott nicht, die uns ihre Lieblingsgames verraten haben. Soviel Schreiblust muß belohnt werden, deshalb geht Lemmings 2 an  
*Emil Litric, Leinfelden*  
 Über Abandoned Places wird sich freuen  
*Helion Hallensleben, Braunschweig*  
 Und Joe & Mac: Caveman Ninja bekommt  
*Alexander Reuther, Hof*

### Stromausfall

Die Lizenz zum Braten erhält mit Mampf  
*Jennifer Fraczek, München*  
 In die düstere Zukunft des Cyberpunk-Rollenspiels Shadowrun 2 begibt sich  
*Lars Heitmann, Ahrens-wohlde*

### Seitenhiebe

Mit unserer Bitte, den Spruch „Es gibt viel zu tun...“ witzig zu vervollständigen, haben wir uns was Schönes eingebrockt, denn praktisch alle Einsendungen waren witzig, und wir hatten buchstäblich die Qual der Wahl. Je ein Vollpreisgame gibt's für folgende Sprüche: „... beißen wir die Ohren zusammen“ meint  
*Caroline v. Kochansky, Nennslingen*  
 „...lassen wir's mehr werden“ fordert  
*Philip Wettengel, Heimsheim*  
 „...also denkt Euch gefälligst selbst was aus!“ heißt die Lösung von  
*Raffael Schmitz, Hennef*

### Kicker Cup

Auch dieses Spiel hätten wir dank Eurer Hilfe hinter

uns gebracht, schreiten wir also zur Prämienverteilung. Campaign bekommt  
*Andreas Deck, Contwig*  
 Das Stadion betreten sportlich-leger im Joker-Shirt  
*Markus Amling, Sömmersda*  
*Florian Henke, Osterby*  
*Dennis Müller, Gelsenkirchen*  
 Mit je einem Joker-Sammelordner beglücken wir  
*Philipp Rütgers, Köln*  
*Eric Mispelbaum, Nortorf*  
*Matthias Benzler, Karlsruhe*

### MicroProse Summer Surprise

Klaro, der Spieldesigner von Civilization heißt Sid Meier. Einen Freuden-sprung über den ersten Preis, einen nigel-nagelneuen Amiga 1200, macht  
*Boris Badasch, Bad Ems*  
 Strahlende Gesichter beim Auspacken des Überta-

schungspakets gibt's bei  
*Christoph Hennings, Aachen*  
*Roger Hofacker, Herbstein*  
*Michael Miksch, Sulzgitter*  
*Alexander Nordmann, Berlin*  
*Christine Preißer, Naumburg*  
*Frank Säuberlich, Seeheim*  
*Christian Schuster, Schwedt*  
*Stefan Singer, Hausen*  
*Mathias Ziervogel, Neumarkt*

### Comic-Competition

Die originellsten Texte können wir an dieser Stelle zwar nicht abdrucken, dafür aber die Namen der Gewinner. Alsdann: Ein pflegeleichter, gertenschlanker, ja geradezu knochiger Hausgenosse wartet auf  
*Claus Fischer, Bönning*  
 In einer Kiste voller Silbermünzen wühlen und sich fühlen wie Michael in seinem Geldspeicher wird bald  
*Tino Wagner, Nundtsdorf*  
 Und mit je einmal Yo!Joe! vergnügen sich  
*Tim Schwärmer, Bonn*  
*Christoph Kiefer, Nuffloch*  
*Stephan Orth, Wuppertal*

*Siegfried Klaver, Düsseldorf*  
*Markus Ziegler, Plochingen*  
*Marcel Grieb, Bielefeld*  
*Adam Ansary, Hamburg*  
*Johannes Kastl, Laaber*  
*Jens Jennings, Leipzig*  
*Stefan Ludwig, Fürstentum*  
*Christoph Schwarz, Bonn*  
*Uwe Zemke, Nindorf*  
*Thomas Roigk, Hohenleipisch*  
*Michael Flebbe, Guderhandviertel*  
*Dietmar Ziege, Berlin*  
*Daniel Gebauer, Wolfsburg*  
*Stephan Schmidtke, Langenhagen*  
*Björn Bohnhoff, Worpswede*

### Abo-Lotto

Zum Dank für ihre Treue schicken wir je ein Top-Game an  
*Kd. 887, Harald Selsam*  
*Kd. 1211, Benno Lübber*  
*Kd. 7344, Torsten Teering*  
 Tja, dann bleibt uns nur noch eins: nämlich allen Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen zu wünschen!



# COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25  
46499 Hamminkeln  
Autobahn A3 - Ausfahrt  
Wesel / Bocholt  
Fax: 02852/1802

Bestellannahme: 02852/91 40-10

Bestellannahme: 02852/91 40-11

Bestellannahme: 02852/91 40-14

Autorisiertes



**Commodore**  
**AMIGA**  
SERVICE - CENTER

Nachnahme - Versand mit  
Post oder UPS ab 10 DM.  
Großgeräte nach Gewicht.  
Ausland: Vorkasse

## TIPS DES MONATS

AMIGA 500 PLUS	339,-
AMIGA 1200 u. Aktivität-Pack	749,-
DPaint IV AGA, AmiWrite AGA, Nigel Mansell AGA	
AMIGA 2000 2.04 dtsh.	579,-
AMIGA 4000-030 120 MB*	2299,-
A 570 CD-ROM-LW, u. 4 CD's	269,-
Fred Fish PD 1 - 660, RA, Logical, Hören u. Sehen	

### AMIGA-Hardware

AMIGA 500 Plus u. 170 MB Harddisk	949,-
AMIGA 500 Plus / A 500 CD-ROM / 2 CD's	559,-
AMIGA 500 Plus u. 1 MB-Karte	399,-
AMIGA 600	339,-
AMIGA 600 30 MB Harddisk	499,-
AMIGA 1200*	629,-
AMIGA 1200 30 MB Harddisk*	789,-
AMIGA 1200 105 MB Harddisk*	1098,-
AMIGA 1200 170 MB Harddisk*	1239,-
AMIGA 1200 245 MB Harddisk*	1299,-
* Aktivität-Pack (DPaint, AmiWrite, Nigel Mansell)	149,-
AMIGA 2000 mit 2 x 3,5" LW	649,-
A 1942 Monitor für A 1200/A 4000	699,-
A 1940 Monitor für A 1200/A 4000	599,-
AMIGA CD-32-Console inkl. 1 Spiel	699,-
Commodore 1084S Stereo-Monitor	369,-
Commodore 1085S Stereo-Monitor	349,-
Mitsubishi EUM 1491	1248,-
IDEK MF-1517 17" 15 - 40 KHz	2199,-
IDEK M- 5021 21" 15 - 38 KHz	3449,-

### AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB-WINNER RAM A 500 5 J. Garantie	49,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus-intern	89,-
1 MB WINNER-RAM A 600-intern	99,-
1,8 MB WINNER-RAM A 500-intern	199,-
68020 Turbokarte 1 MB A 500-intern	299,-
68030 Turbokarte 1 MB MMU, A 500-int.	499,-
8/2 MB WINNER-RAM-BOX A 500	289,-
8/2 MB RAM inkl. AT-Bus-Contr. A 2000	289,-
Aufrüstung um je weitere 2 MB	159,-

### 32Bit-Fast-Ram Speichererweiterung A 1200

Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr

1.0 MB 32 Bit-FastRam mit Uhr	ca. 199,-
4.0 MB 32 Bit-FastRam inkl. Coproz. 68881	ca. 499,-
8.0 MB 32 Bit-FastRam mit Uhr	ca. 999,-

### AMIGA-Laufwerke

3,5" Promigos-Drive-extern 6 Mon. Garantie	99,-
abschaltbar, Kunststoffgehäuse. Mit Turbo-Copy	
3,5" WINNER-Drive-extern 1 J. Garantie	109,-
abschaltbar, Metallgehäuse. Mit Turbo-Copy	
3,5" Laufwerk A 500-intern	99,-
kompl. mit Aufwurfkiste und Zubehör	
3,5" DFO oder DF1-Laufwerk A 2000 -intern	99,-
komplett mit Einbaueinheit und Zubehör	
5,25" Laufwerk-extern A 500/ A 2000	149,-
abschaltbar, 40/80 Track schaltbar, Metallgehäuse	

### Nützliches Zubehör

AS 214-Kit, 2.05 ROM, 4 Disk, 3 Handbücher	79,-
AS 216-Kit, 5 Disketten, WB 2.1 Handbücher	89,-
AS 216 Plus-Kit, WB 2.1 dtsh. Handbücher	139,-
zusätzlich mit 2.05 ROM u. A 500/2000 Umschaltplatine	
A 1200 DOS- u. ARexx-Handbücher HD-Disk	39,-
1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine	49,-
1.3 ROM mit A 500/2000 Umschaltplatine	49,-
2.05 ROM mit A 500/2000 Umschaltplatine	49,-
A 1200-Uhr-Modul inkl. Akku, steckbar	49,-
VGA-Adapter für Multisync an A 1200/4000	29,-
elektr. Bootselektor, DFO - DF3	29,-
Booten von allen externen Laufwerken unter ROM 1.2 und 1.3	
WINNER-Stereo-Sound-Sampler	89,-
Bis 50 KHz, Anschluß für Mikrofon regelbar. Mit Software.	
WINNER-Midi-Plus, durchgef. Bus	69,-
Disketten-Box mit Schloß und 100 x 3,5" Disketten	99,-
WINNER-Maus Amiga 2 Jahre Garantie	39,-
in gelb, blau, pink, rot, grün, schwarz, weiß, rot-transparent	
Sunnyline TL-Mouse/2 Amiga	49,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner 400 DPI, inkl. Software.	229,-
AMIGA Handy-Scanner, Interface durchgef.	369,-
inkl. MIBGRAPH Touch-Up und OCR-Software	
autom. Mouse-Joystick Switchbox für alle Amiga's	39,-
externe Box mit Kabel, spez. für A 2000/ A 2500	

### Genlock, Digitizer usw.

ScanDoublers	399,-
Flicker-Fixer A 2000 Interlacekarte	199,-
RGB-Splitter und Grabber	195,-
2 Geräte mit allem Zubehör, zur Videobearbeitung	
Pal-Genlock inkl. Scala 500 Junior	529,-
Y-C-Genlock inkl. Scala 500 Junior	739,-
Sirius-Genlock inkl. Scala 500 Junior	1549,-
Y-C-Colorsplitter vollautomatischer RGB-Splitter	389,-
FrameStore Echtzeitdigitizer	688,-
inkl. The Art Department	
VideoKonverter A 2000 - A 4000	348,-
V-Lab, S-VHS, A 2000 - A 4000, neu 4.0	569,-
V-Lab/par. A 500/ A 600/ A 1200	589,-
PICASSO II 1 MB-Grafik-Karte, sehr schnell	598,-
1280x1024 Punkte, Vert. 55 bis 67 Hz., Horz. 38 bis 64 KHz	
Retina 4 MB-Grafik-Karte, große Bandbreite	879,-
1280x1024 Punkte, Vert. 55-90 Hz., Horz. 15-82 KHz.	

### Harddisk-Controller A 500 - A 4000

A 500 AT-Bus-Controller für 2,5" HD-intern	149,-
A 500 WINNER-AT-Bus RAM-Opt., ROM-Sockel	199,-
A 500-AT-Bus-Contr. A 508 Alfa-Power/RAM-Option	199,-
A 2000 AT-Bus 2008 (BSC) mit 8 MB-RAM-Option	149,-
A 500 SCSI-Contr. Oktagon, RAM-Opt. u. GigaMem	289,-
A 2000 SCSI-Contr. Oktagon, RAM-Opt. u. GigaMem	289,-
A 4091 SCSI-II Contr. 32 bit, 10 MB/s, A 4000	599,-
Paradox SCSI-Contr. alle Amiga's, Druckerport	199,-
Z 3 Fastlane SCSI-II Contr. A 4000	779,-
CDTV-A 570 SCSI-Contr.	398,-

Harddisk-AT-Bus o. Controller	Harddisk-SCSI o. Controller
120 MB Conner/Seagate 379,-	105 MB Quant./Conner 379,-
170 MB Conner/Seagate 429,-	120 MB Quant./Conner 399,-
210 MB Conner/Seagate 449,-	170 MB Quant./Conner 499,-
260 MB Conner/Seagate 519,-	260 MB Quant./Conner 539,-
Installation u. Montage einer Harddisk im Vesalia Service-Center	

### Harddisk A 600 / A 1200-intern

30 MB 2,5" A 600 / A 1200	189,-
66 MB 2,5" A 600 / A 1200	399,-
84 MB 2,5" A 600 / A 1200	479,-
120 MB 2,5" A 600 / A 1200	669,-
210 MB 2,5" A 600 / A 1200	899,-
IC ROM 2.05 zur Umrüstung des A 600 in A 600 HD 29,-	
Harddisk A 600/1200 mit Spezialkabel, Schrauben, Install-Disk	

### Ersatzteile-Service

Kick-ROM 1.3	29,-	Kick-ROM 2.05	29,-
8362 Denise	19,-	8373 Hires Denise	29,-
8520 2 Stk.	20,-	Garry 5719	15,-
8375 (8372 1 MB)	49,-	8372 (Hires A 2 MB)	39,-
8364 Paula	29,-	6571 (Keyboard)	15,-
Netzt. A 500 4,3 A	79,-	Netzteile A 2000	199,-
C 64 Netzteil	39,-	1541 II Netzteil	39,-
Tastatur A 500	89,-	Tastatur A 2000	169,-
Tastatur A 600	89,-	Tastatur A 3000	189,-
Tastatur A 1200	99,-	Tastatur A 4000	169,-
3,5" LW A 500-intern	99,-	3,5" LW A 2000-intern	99,-
Gehäuse A 2000	99,-	Motherboard A 2000	290,-
AS 214: ROM 2.05, Umschaltpl. 4 Disk., dt. Handbücher			
Mindestbestellwert 50,- DM + Versandkosten			

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

### Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386  
Tel.: 0203/495797

### Vesalia-Shop-Neuss

Meererhof 17  
Tel.: 02131/275751

### Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69  
Tel.: 03901/24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

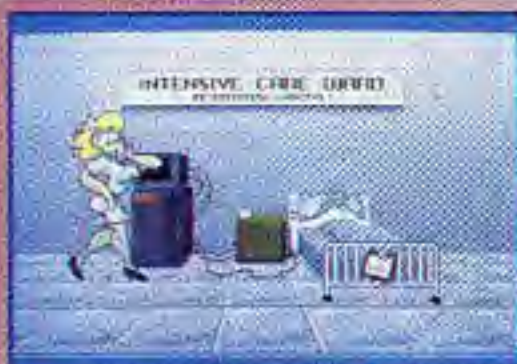
7 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte=Made in Germany \* 7 Jahre WINNER



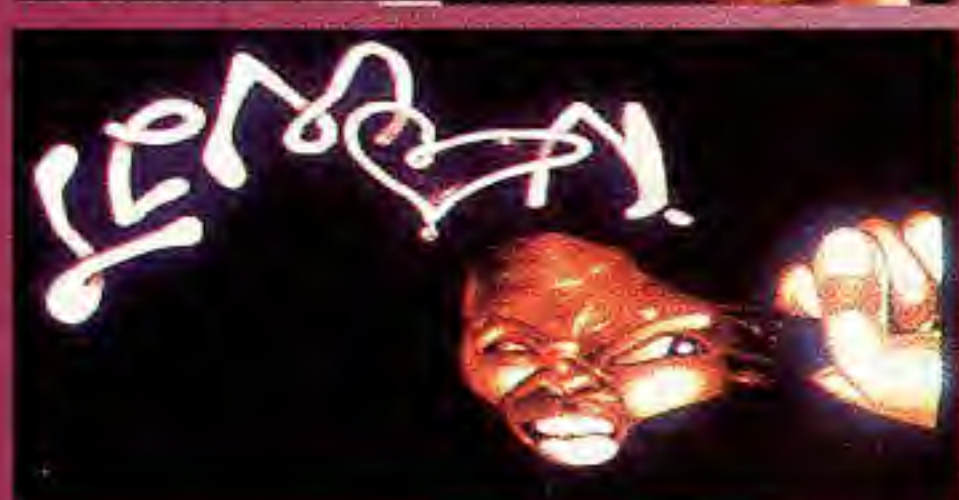
# DEMO

## Galérie

Mag draußen die Herbstsonne noch so verführerisch lächeln, ein echter Demologe verschanzt sich lieber hinter seinem strahlungsarmen Monitor und bringt den Grafiken das Scrollen bei – so muß es sein!



and now it is really the end!  
By the way, what do you think of the J. A. D. E. -Logo named 'HOUSE RAPPES HOUSE' ? a perverted pic from a perverted mind!  
(Press right on the raped to go on.)



### ANNOUNCE

Die Newcomer von Lemon geben in ihrem Debütwerk erst einige Hires-Bilder zum besten und klären uns dazu per Schrifttafel über die bewegte Geschichte der jungen Gruppe auf. Dann satteln sie auf Seifenblasen um, die über einer Digi-Maske ein kreiselndes Tänzchen wagen, im Anschluß spielt sich der Rechner mit einem grazilen Muster aus Dot-Linien. Während der

begleitende Techno-Sound einige Gänge runterschaltet, wird ein Bitmap-Plakat mit dem Gruppennamen über den Screen gezoomt, nebenher offeriert ein Scrolltext weitere Nachrichten. Schließlich beendet ein mehrere Bildschirmseiten umfassender und mit einer niedlichen Grafik verzierter Gruß- und Info-Block den launigen Zitronentanz endgültig.

### SCHWARTZ ANIMATIONS

Ein besonderer Leckerbissen für Trickfilm-Fans verbirgt sich auf diesen vier Disketten! Über die Szene hinaus wurde Eric Schwartz ja durch seinen „Super Frog“-Vorspann bekannt, aber der Mann hat natürlich noch mehr Digi-Cartoons auf Lager. Die Laufzeit seiner Werke ist zwar meist auf wenige Sekunden beschränkt, doch dabei erlebt man mehr als in

so mancher Schulstunde: Neun witzige Animationssequenzen sind hier zu sehen, bei denen tennisspielende Raumschiffe, Jugglers Freundin, „messerscharfe“ Düsenjäger oder schreckhafte Krankenschwestern die Hauptrolle spielen. Zum Teil werden die Kurzestfilmchen von Sprachausgabe untermalt, und auf die Festplatte darf man sie sogar allesamt nageln.



## D.A.N.E.

Voller toller Effekte und mit stimmiger Musik, zeigt sich das neue Kefrens-Demo von der professionellen Seite. Nach dem standesgemäß präsentierten Gruppennamen formt das Programm aus Vektor-Platten ein Schachbrett; Sekunden später zischen 3D-Pyramiden vorbei, die Namen der Macher fliegen herein, und auch der anschließende Ritt durch eine Grafikröhre

gönnt dem Auge keine Verschnaufpause. Die gibt's erst, wenn ein verwegener Pirat huldvoll eine Privataudienz gewährt, doch dann wird's gleich wieder hektisch – Schriftzüge verwandeln sich in ein Knäuel, Würfel werden zu Diamanten, und wir dürfen noch mal über den Gruppennamen dahinfliegen, ehe die obligate Scrollschrift den informativen Schlußpunkt setzt.



# Alchemy

MCMXCIII a.D.



## ALCHEMY

Die Rage-Crew macht den Amiga zum Heimkino und bringt die Geschichte eines mittelalterlichen Alchemisten auf den Screen, der versehentlich in einer Raumstation des Jahres 2097 landet. Dort reißt sich das kluge Kerlchen ein unbewachtes Raumschiff unter den Nagel, was zu einer wüsten Verfolgungsjagd durch Canyons und Kanalsysteme führt. Die solide Mischung aus schneller

Vektorgrafik und bewegten Hires-Bildern nimmt ein ziemlich überraschendes Ende, bei dem der als Gaststar auftretende Darth Vader eine wichtige Rolle spielt. Begleitet wird die mehrere Minuten dauernde Erlebnisreise von hervorragend passendem Digi-Sound, zum Schluß kommen (wie könnte es anders sein?) noch allerlei Grüße und Nachrichten hereingeschrollt.

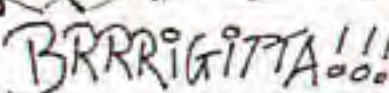
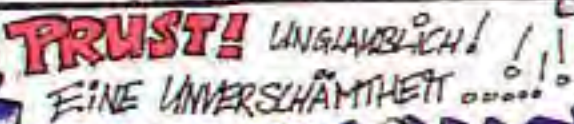
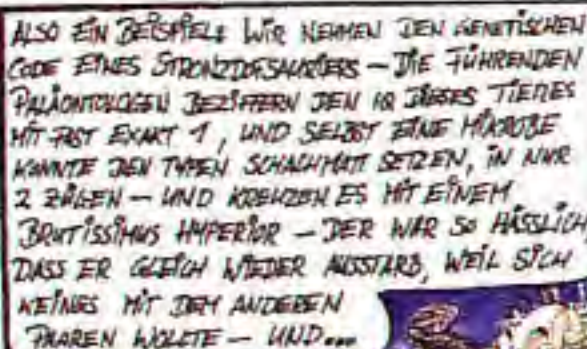
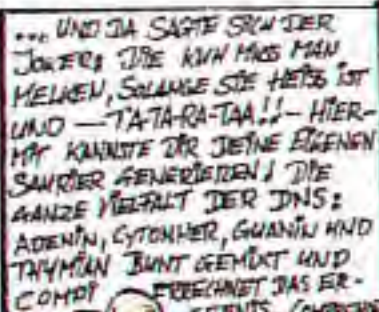
## FUTTERNEID

...braucht hier wirklich niemand zu entwickeln! Wenn Ihr nämlich die vorgestellten Demos auch auf Eurem ureigenen Amiga erleben wollt, ist das überhaupt kein Problem: Unsere Tabelle klärt nicht nur die technischen Fragen, sondern lüftet auch das Geheimnis der Bezugsadresse für die einzelnen Meisterwerke. Have Fun! (rf)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Announce	allen Amigas ab 1 MB RAM	1,50 DM + Porto 1 Disk	APC & TCP Computerclub Dorfstr. 17, 83236 Übersee Tel. 08642/6279 ab 20 Uhr
D.A.N.E.	allen Amigas ab 512 KB	4,- + 5,- DM für Porto & Verpackung, 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29, 46395 Bocholt Tel. 02871/185115
Schwartz Animations	allen Amigas ab 1 MB RAM (Festplatten-installierbar)	10,- DM + Porto 4 Disketten	APC & TCP Computerclub Dorfstr. 17, 83236 Übersee Tel. 08642/6279 ab 20 Uhr
Alchemy	allen Amigas ab 1 MB RAM außer dem 1200cr	4,- + 5,- DM für Porto & Verpackung, 2 Disks	Mallander Soft Römerstr. 29, 46395 Bocholt Tel. 02871/185115



The unbelievable





# Top 100

## Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

### Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer



### Anwenderprogramme Szenen-Demos

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als teure Originalsoftware zum Preis von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis immer dem Programm. Alle Preise sind ohne Freisendebestellung nur 5,50 DM!

### Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.  
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?  
003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.  
004 Sprite Maker Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw...!  
005 AREXX Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.  
210 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM  
211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM  
006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.  
007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.  
212 Comp. Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM  
008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!!  
009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.  
010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.  
401 DF-Paket 4 Disks randvoll mit Top Programmen. (Terminus, Fax, Term...) 20,- DM  
213 Disk Key Spitzes Diskmonitor zum Erforschen v. Disketten und K.schutz! 10,- DM  
011 Journal Maker Problemlos erstellen von Magazinen für jedermann.  
214 Dos Acces Universalprogramm ähnlich Dir Opus. Ein Wahnsinnsteil!!! 10,- DM  
012 Ed Word Eine schnelle Textverarbeitung. Ideal auch als Texteditor für Coder.  
013 Exotic Ripper Der High-End-Prof-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.  
014 HD/Disk-Menü Eigene musik- und scrolltextuntermahte Menüs in null-komma-nix gemacht.  
015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.  
016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.  
215 Lotto Pro 6 aus 49, VEW-Systeme, Volsysteme, Gewinnverwaltung...! 10,- DM  
216 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM  
017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.  
018 Mega Mon Riesen Maschinensprachemonitor mit sehr vielen Funktionen.  
019 Magic Menü Pulldown-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.  
020 Messenger Textnachrichten im Bootblock schreiben oder lesen.  
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.  
022 Musik Man II Verwaltung, Druck und Sortierung von LP's, CD's und MC's!  
023 Objekt Editor Erstellt 3D-Farbobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.  
217 Pro Tracker 2.95 DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas. 10,- DM  
218 Packer-Pack Power P., Titanic P. (packt auch Überlange Files) und T.sploder. 10,- DM  
305 Quadra Comp. Profi-Musiktracker kompl. icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM  
306 Run It! Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM  
219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM  
307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM  
024 Super Dashboard Zeigt Speicherdiagramme und alle Amiga-Funktionen live an.  
025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.  
026 Turbo Title Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.  
220 Vario Date Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM  
221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM  
308 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM  
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!  
028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinern.  
222 Demo-Coll. 1 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcatraz! 10,- DM  
223 Demo-Coll. 2 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM  
224 Demo-Coll. 3 Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM  
029 Exodus Riesen Vektor-Vogel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.  
030 Flower Power Anarchy entführt in eine Futurstadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.  
031 Fr. Revange Menschen werden mit Motorsägen zerstört usw.! Ab 18! 10,- DM  
225 Freedom Eines der besten Megademos mit tausenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM  
032 Irak Demo Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzertrickfilm.  
226 Lemmings Horror Lemmings werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM  
033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.  
402 Oddyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM  
227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM  
034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.  
309 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM  
035 Song Book Brisante Musik mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitzel!  
403 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM  
036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!  
037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.  
038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.  
039 Virtual Dr. II Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.  
051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gradenlos abgeballert.  
200 Lemm. Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM  
052 Operation Lemm. Blutiges Jump'n'Run-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!  
053 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.  
300 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM  
054 Mensch ärgere... ...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.  
055 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.  
056 5 mal 5 Originalspiel der Satt-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik.  
201 Laser Schach Ein Schach ganz besonderer Art. Mit Top Soundeffekten! 10,- DM  
057 Calippo Fresser Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.  
058 Punicia Spiel Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und, und...  
059 Snack Zone Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.  
060 Karamalz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.  
061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.  
062 Elefanten Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.  
063 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.  
064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.  
065 Blocks Denkspiel: Ordnen von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.  
066 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltürn und div. Extrafunktionen.  
067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.  
202 Cracken kostet... Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM  
068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels vom Bundesumweltministerium.  
203 Dr. Mario Das bekannte teträhnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM  
069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.  
070 Exon. Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.  
071 Hacker II Dringen Sie in geheime Computer ein. Top Hit vom C64!  
072 Megaball Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.  
073 Paratroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.  
074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.  
204 Riskant Original RTL-Game Show mit über 3000 Antworten. 10,- DM  
075 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerai für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!  
076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.  
077 STAX Teträhnliches Ordnen nach Mustern. Sehr lustige Musik.  
078 Super Pacman'92 Traumvariante mit neuen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.  
079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.  
080 Super Tron Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.  
205 Tetris Pro Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM  
081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.  
082 Tonga Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.  
083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.  
084 Ultima Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.  
085 Wilk Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.  
086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.  
301 Game-Pack 1 Nebula (Action), Cardory (Memory), 5. Kolonne (Krieg), Beast 15,- DM  
302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM  
303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlammjagd (blutig, brutal) 15,- DM  
400 Porno Poker Mit Animationen und echten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM  
304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit nackischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM  
206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM  
087 Action News 2 Deutsches Spitzennachrichten mit Bildern, News, interessanten Berichten.  
088 Alf Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.  
207 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM  
089 Garfield Show Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Heiden.  
090 Master Pieces 17 Profilbilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.  
091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.  
092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.  
093 Op. Täuschungen Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.  
208 Porno Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM  
209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM



**Mallander  
Computersoftware**  
Römerstr. 29 46395 Bocholt  
Tel. 028 71 / 18 51 15  
Fax 028 71 / 18 61 50

Rufen Sie uns einfach an und  
geben Sie die Bestellnummern  
durch. Sie können auch schrift-  
lich per Post/Fax bestellen.  
Mindestbestellwert: 10,- DM

Versandkosten:  
Inland Vorkasse: 5,- DM  
Inland Nachnahme: 8,- DM  
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

**Sofortbestellung**  
**02871 / 185115**  
24-Stunden-Lieferservice bis direkt  
vor Ihrer Haustür!

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!





*Computer oder Konsole?*

# Alles über das AMIGA CD<sup>32</sup>

Einst sollte das CDTV der Konsolen-Konkurrenz das Wasser abgraben, leider ist es dabei selbst abgesoffen. Doch so schnell gibt Commodore nicht auf: Mit CD-ROM und technischen Feinheiten will nun die neue Amiga-Konsole die Platzhirsche aus Fernost das Fürchten lehren!



Premierenstimmung in der Filmkulisse

Sega hat jüngst das Mega-CD II veröffentlicht, Nintendo werkelt noch an der eigenen CD-Schleuder – der Starttermin für den jüngsten Sproß der Amiga-Familie war also schon mal nicht schlecht gewählt. Stilsicherheit bewies Commo auch bei der Wahl der Premiere-Feier, sie fand in den Münchner Bavaria Studios innerhalb der Kulissen zum SF-Streifen „Enemy Mine“ statt. Dort stellte der Amiga-Mitentwickler Lew Eggebrecht sein Baby rund 70 internationalen Journalisten höchstpersönlich vor...

## DIE TECHNIK

Rein äußerlich erinnert das CD<sup>32</sup> ein wenig an NECs Turbo Duo oder Segas Mega-CD, wenngleich das mattgraue Gehäuse die Eleganz seiner Konkurrenten vermissen läßt. Anders als noch beim CDTV muß nun nicht mehr umständlich mit Caddies hantiert werden, statt dessen legt

man die CD einfach ein, Klappdeckel zu, und los geht's. Überhaupt scheint Commodore aus alten Fehlern gelernt zu haben, denn das Gerät soll nicht wieder als halbgare Multimediamaschine an den Mann gebracht werden, sondern als das, was auch das CDTV schon hätte sein können – eine reinrassige Spielkonsole!

Dabei haben die Entwickler quasi einen kompletten A1200 ins Gehäuse gepackt, die 32-Bit-Hardware wartet mit vielversprechenden Leistungsmerkmalen auf: ein 68020-Prozessor mit 14 MHz, 2 MB RAM, erweiterten Spritefähigkeiten sowie einer Grafikauflösung mit bis zu 1280 x 512 Pixels in rund 200.000 Farben aus einer Palette von knapp 17 Millionen Farbtönen. Nicht weiter tragisch ist der nach wie vor nur vierstimmige Sound, da die Musik ja nun ohnehin von CD kommt. Computertypische Dinge wie Tastatur, Floppylaufwerk oder Festplatte fehlen in der Grundversion; die Daten werden ausschließlich von einem CD-ROM-Laufwerk ins RAM geschaufelt, was aufgrund der Übertragungsrate von rund 300 KBytes/s nun doppelt so schnell geschieht wie noch beim CDTV oder auch beim Mega-CD. Wenn die Softwarehersteller mitspielen, dürfen wir uns demnächst also wirklich auf die enorme Spiele-Power freuen, die auf so einer Silberscheibe theoretisch Platz findet. Im Extremfall wären das etwa 700 herkömmliche Disketten... Aber das CD<sup>32</sup> hat noch mehr Trümpfe im Ärmel: Ein neuer Custom-Chip beschleunigt speziell 3D-Grafik. Musik-CDs werden jetzt schon problemlos ge-

schluckt, für Spätherbst ist gar noch ein zusätzliches MPEG-Modul angekündigt, mit dem dann auch die neue, weite Welt der CD-Videos offen steht – so soll der Film „Jurassic Park“ bereits diesen Monat exklusiv auf Schillerscheibe herauskommen! Auch für Spiele werden sich dadurch ungeahnte Möglichkeiten ergeben, beispielsweise dürften dann originalgetreue Umsetzungen von Laserdisc-Automaten wie „Mad Dog McCree“, „Dragon's Lair“ oder „Astron Belt“ kein Problem mehr darstellen.

## DIE SOFTWARE

Für CDTV-Geschädigte dürfte jedoch die größte Überraschung sein, daß bereits jetzt zahlreiche renommierte Softwarehäuser (etwa Electronic Arts, Ocean, Renegade, Virgin, Team 17, Gremlin oder MicroProse) ihre Unterstützung für das neue Gerät zugesagt haben. Verständlich, denn Konvertierungen vom Amiga sollten für das CD<sup>32</sup> ebenso flugs von der Hand gehen wie solche vom PC! Neben CD-Compilations mit älteren Games und 1:1-Umsetzungen neuerer Amiga-Titel sind daher auch schon Spiele angekündigt, die die Vorteile der CD für tolle Animationen nutzen – etwa „Microcosm“ von Psygnosis, das bereits vor Jahren fürs CDTV erscheinen sollte. Alles weitere zum Thema findet Ihr in der Tabelle, dort sind alle bis Weihnachten geplanten Ver-

...werk oder Festplatte fehlen in der Grundversion; die Daten werden ausschließlich von einem CD-ROM-Laufwerk ins RAM geschaufelt, was aufgrund der Übertragungsrate von rund 300 KBytes/s nun doppelt so schnell geschieht wie noch beim CDTV oder auch beim Mega-CD. Wenn die Softwarehersteller mitspielen, dürfen wir uns demnächst also wirklich auf die enorme Spiele-Power freuen, die auf so einer Silberscheibe theoretisch Platz findet. Im Extremfall wären das etwa 700 herkömmliche Disketten... Aber das CD<sup>32</sup> hat noch mehr Trümpfe im Ärmel: Ein neuer Custom-Chip beschleunigt speziell 3D-Grafik. Musik-CDs werden jetzt schon problemlos ge-



Demnächst am CD<sup>32</sup>: Mortal Kombat



## TECHNISCHE DATEN: AMIGA CD<sup>32</sup>

## NEUE CD<sup>32</sup>-GAMES

<b>Prozessor</b>	68ec020 / 32 Bit / 14 MHz Zwei Grafik-Customchips
<b>Grafik</b>	Bis zu 1280 x 512 Pixel in ca. 200.000 Farben aus einer Palette von 16,7 Mio. 8 Sprites mit 64x256 Pixels
<b>CD-ROM</b>	Double-Speed-Laufwerk (300 KB/s) Formate CD <sup>32</sup> , CDTV, CD+G, Audio-CD
<b>Sound</b>	4 Stimmen Digital Stereo 16 Bit CD-Sound Stereo
<b>Anschlüsse</b>	Netzteil, TV, Stereo-Cinch, AV (S-VHS), 2 Joypads, Kopfhörer, Expansionport für MPEG-Video
<b>Lieferumfang/ Preis</b>	Konsole inkl. 1 Pad und CD mit „Diggers“ plus „Oscar“: ca. 699,-DM

öffentlichungen aufgeführt. Dazu kommen einige Perlen aus der alten CDTV-Bibliothek, von der laut Commodore rund 80 Prozent auch am CD<sup>32</sup> laufen.

So richtig interessant wird's freilich erst mit speziellen CD<sup>32</sup>-Games, von denen in Zukunft einiges zu erwarten sein wird. Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Die Softwarehersteller produzieren ohnehin gerne für CD, einmal, weil die Speicherkapazität so irre Design-Möglichkeiten bietet, zum anderen, weil sich die Silberlinge nur schwer illegal duplizieren lassen. Und mit dem CD<sup>32</sup> halten sie endlich die geeignete Hardware in Händen!

### FAZIT

Grundvoraussetzung für eine schillernde Spiele-Zukunft ist natürlich eine breite Basis verkaufter Geräte, doch was sollte da schon schiefgehen? Der Preis stimmt jedenfalls, gerade mal 699 Marker sind für das CD<sup>32</sup> zu berappen, bis Weihnachten vielleicht noch weniger. Und die Konkurrenz? Nun, Segas Mega-CD hinkt technisch hinterher, die 3DO-Konsole läßt noch auf sich warten, und Ataris Jaguar mit 64-Bit-Technologie ist noch immer nicht wirklich spruchreif. Die Weichen für einen Marktvorsprung wären somit gestellt, und auch für die Zukunft ist Commodore gerüstet: Für den Expansionport des CD<sup>32</sup> sind ein DSP-Chip für superschnelle 3D-Grafik und Virtual Reality-Brillen in Planung, bereits in Vorbereitung ist eine Erweiterungsbox mit Anschlußmöglichkeiten für Floppylaufwerk, Festplatte und Drucker – womit aus der Spielkonsole wieder ein vollwertiger Computer wird!

Und weil wir gerade von vollwertigen Computern reden: Noch dieses Jahr soll ein CD-ROM-Laufwerk für den A1200 erscheinen, das den Rechner voll CD<sup>32</sup>-kompatibel macht. Zumindest, sofern man sich auch das formschöne Logipad von Logic 3 gönnt, das sich dank seiner diversen Autofeuer-Varianten am CD<sup>32</sup> übrigens prächtig als Alternative zum mitgelieferten Joypad mit sechs Feuerknöpfen eignet. Kurz und sehr gut, die Zukunft hat schon begonnen! (rl)

<b>1869</b>	<b>Flair</b>
Alfred Chicken	Mindscape
Alien Breed 2	Team 17
Amiga CD Football	Plattsoft
B-17 Flying Fortress	MicroProse
Biosphere	Bullfrog
Body Blows (2)	Team 17
Chaos Engine	Renegade
Civilization	MicroProse
Daughter of Serpents	Millennium
Defender of the Crown 2	Sachs Ent.
Diggers	Millennium
Dracula	Psygnosis
Dune CD	Virgin
Gunship 2000	MicroProse
Hero's Quest 2	Gremlin
Inferno	Ocean
International Golf	Ocean
James Pond II	Millennium
Jurassic Park	Ocean
Lemmings	Psygnosis
Liberation	Mindscape
Lionheart	Thalion
Litil Divil	Gremlin
Manchester United	Krisalis
Microcosm	Psygnosis
Mortal Kombat	Acclaim
Nick Faldo's Golf	Grandslam
Nigel Mansell Grand Prix	Gremlin
North Polar Exhibition	Virgin
Oscar	Flair
Pinball Fantasies	21st Century
Premier Manager	Gremlin
Project X	Team 17
Sabre Team	Krisalis
Sensible Soccer	Renegade
Sleepwalker	Ocean
Soccer Kid	Krisalis
Superfrog	Team 17
Syndicate	Bullfrog
T.F.X.	Ocean
The Legacy	MicroProse
Uridium 2	Renegade
Utopia 2	Gremlin
Whale's Voyage	Flair
Zool (2)	Gremlin



Das vielseitige Logipad



# Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1. Division Manager	3/92	Strategie	66%	Deliverance	7/92	Action	74%	Krust's Fun House	3/92	Geschicklichkeit	70%	Sleepwalker	3/92	Geschicklichkeit	74%
10 Great Games	7/92	Simulation	mittel	Delivery Agent	9/92	Simulation	66%	Kula	7/92	Strategie	60%	Soccer Frenzy	10/92	Simulation	51%
<b>1869</b>	<b>9/92</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	Delta Strip Poker 2	2/92	Simulation	44%	Legend	7/92	Sport	45%	Soccer Stars	2/92	Simulation	50%
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%	Delta Strip Poker	11/92	Geschicklichkeit	39%	Legend	12/92	Abenteuer	<b>85%</b>	Soldier	9/92	Strategie	31%
1990 - Die 92er Edition	5/92	Simulation	69%	Der Altpfarrer	9/92	Simulation	mittel	Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%	Samurai	4/92	Action	74%
2 Hot 2 Handle	4/92	Simulation	mittel	Der Fuchsfänger	4/92	Strategie	62%	Legend of Valor	1/92	Abenteuer	80%	Samurai	2/92	Abenteuer	72%
4 Gerit	3/92	Simulation	15%	Der Fuchsfänger	9/92	Simulation	gut	Leisure Suit Larry V	3/92	Abenteuer	<b>85%</b>	Space Ace II	3/92	Geschicklichkeit	48%
40 Spins Driving	3/92	Simulation	31%	Der Fuchsfänger	9/92	Simulation	super	Leisure Suit Larry V	3/92	Strategie	91%	Space Ace II	3/92	Verstecktes	68%
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Simulation	gut	Der Fuchsfänger	7/92	Simulation	<b>85%</b>	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	4/92	Action	48%
50 Great Games	2/92	Simulation	mittel	Der Fuchsfänger	5/92	Action	<b>85%</b>	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
56 Anniversary	4/92	Simulation	mittel	Der Fuchsfänger	2/92	Strategie	53%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
A 220 Airbus USA Edition	9/92	Simulation	66%	Der Fuchsfänger	9/92	Verstecktes	81%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Abandoned Places 2	5/92	Abenteuer	66%	Der Fuchsfänger	10/92	Abenteuer	39%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Action 5	12/92	Simulation	schwach	Der Fuchsfänger	9/92	Action	35%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Action Masters	2/92	Simulation	mittel	Der Fuchsfänger	4/92	Simulation	26%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Action Pack	2/92	Simulation	schwach	Der Fuchsfänger	3/92	Abenteuer	1/5%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Action Pack	4/92	Simulation	super	Der Fuchsfänger	7/92	Verstecktes	66%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Admitted to Fun	7/92	Simulation	schwach	Der Fuchsfänger	11/92	Geschicklichkeit	39%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Adventure Pack	4/92	Simulation	gut	Der Fuchsfänger	10/92	Simulation	mittel	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Agony	2/92	Action	81%	Der Fuchsfänger	2/92	Simulation	schwach	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Air Bucks	9/92	Simulation	61%	Der Fuchsfänger	10/92	Action	53%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Airbus 320	2/92	Simulation	62%	Der Fuchsfänger	12/92	Strategie	52%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Air Land Sea	2/92	Simulation	super	Der Fuchsfänger	12/92	Geschicklichkeit	63%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Air Support	11/92	Action	68%	Der Fuchsfänger	7/92	Strategie	64%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Air Warrior	10/92	Simulation	13%	Der Fuchsfänger	1/92	Geschicklichkeit	42%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Alcatraz	4/92	Action	78%	Der Fuchsfänger	3/92	Strategie	24%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Alcatraz	7/92	Geschicklichkeit	32%	Der Fuchsfänger	2/92	Simulation	mittel	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Alien 2	3/92	Action	72%	Der Fuchsfänger	9/92	Strategie	82%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Alien Breed	1/92	Action	80%	Der Fuchsfänger	5/92	Strategie	90%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Alien Wars	3/92	Action	39%	Der Fuchsfänger	2/92	Simulation	gut	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Alien	9/92	Action	schwach	Der Fuchsfänger	5/92	Abenteuer	72%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Abenteuer	82%	Der Fuchsfänger	11/92	Abenteuer	70%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Strategie	68%	Der Fuchsfänger	2/92	Geschicklichkeit	70%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	9/92	Simulation	mittel	Der Fuchsfänger	10/92	Simulation	60%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Abenteuer	81%	Der Fuchsfänger	5/92	Geschicklichkeit	48%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Action	38%	Der Fuchsfänger	2/92	Simulation	14%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	11/92	Sport	81%	Der Fuchsfänger	5/92	Sport	91%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Action	72%	Der Fuchsfänger	2/92	Action	81%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	5/92	Action	80%	Der Fuchsfänger	3/92	Action	74%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	11/92	Simulation	83%	Der Fuchsfänger	3/92	Action	74%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Strategie	66%	Der Fuchsfänger	1/92	Strategie	61%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Strategie	62%	Der Fuchsfänger	3/92	Verstecktes	54%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	5/92	Action	64%	Der Fuchsfänger	2/92	Sport	52%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Abenteuer	60%	Der Fuchsfänger	3/92	Action	50%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Action	80%	Der Fuchsfänger	10/92	Sport	41%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	9/92	Strategie	34%	Der Fuchsfänger	10/92	Verstecktes	41%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	37%	Der Fuchsfänger	10/92	Sport	55%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Simulation	52%	Der Fuchsfänger	9/92	Sport	51%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	4/92	Simulation	gut	Der Fuchsfänger	5/92	Sport	86%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	5/92	Simulation	70%	Der Fuchsfänger	2/92	Abenteuer	59%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	6/92	Strategie	61%	Der Fuchsfänger	2/92	Simulation	super	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	super	Der Fuchsfänger	10/92	Verstecktes	32%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Abenteuer	82%	Der Fuchsfänger	7/92	Sport	32%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Abenteuer	78%	Der Fuchsfänger	7/92	Simulation	mittel	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Abenteuer	85%	Der Fuchsfänger	12/92	Simulation	super	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Verstecktes	schwach	Der Fuchsfänger	2/92	Simulation	gut	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Strategie	80%	Der Fuchsfänger	3/92	Abenteuer	48%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Strategie	80%	Der Fuchsfänger	1/92	Simulation	39%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Geschicklichkeit	85%	Der Fuchsfänger	9/92	Strategie	66%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Action	86%	Der Fuchsfänger	5/92	Action	86%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	5/92	Geschicklichkeit	82%	Der Fuchsfänger	12/92	Action	33%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	11/92	Geschicklichkeit	43%	Der Fuchsfänger	7/92	Action	36%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Sport	72%	Der Fuchsfänger	9/92	Action	mittel	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	mittel	Der Fuchsfänger	10/92	Verstecktes	30%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	12/92	Simulation	gut	Der Fuchsfänger	5/92	Simulation	30%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	1/92	Geschicklichkeit	54%	Der Fuchsfänger	1/92	Abenteuer	86%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Sport	38%	Der Fuchsfänger	2/92	Abenteuer	58%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	12/92	Geschicklichkeit	82%	Der Fuchsfänger	9/92	Abenteuer	22%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	87%	Der Fuchsfänger	3/92	Action	34%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	4/92	Simulation	super	Der Fuchsfänger	2/92	Geschicklichkeit	45%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	super	Der Fuchsfänger	1/92	Simulation	83%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	super	Der Fuchsfänger	9/92	Simulation	mittel	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Simulation	74%	Der Fuchsfänger	7/92	Simulation	gut	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	4/92	Sport	33%	Der Fuchsfänger	7/92	Simulation	gut	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Sport	84%	Der Fuchsfänger	7/92	Simulation	gut	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	4/92	Action	42%	Der Fuchsfänger	3/92	Action	70%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	9/92	Action	60%	Der Fuchsfänger	5/92	Abenteuer	54%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Simulation	6%	Der Fuchsfänger	11/92	Action	78%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	9/92	Simulation	60%	Der Fuchsfänger	9/92	Simulation	58%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Verstecktes	60%	Der Fuchsfänger	11/92	Simulation	15%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Action	39%	Der Fuchsfänger	4/92	Simulation	72%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	2/92	Geschicklichkeit	17%	Der Fuchsfänger	9/92	Action	63%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	4/92	Geschicklichkeit	80%	Der Fuchsfänger	9/92	Action	31%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Abenteuer	64%	Der Fuchsfänger	2/92	Sport	87%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Geschicklichkeit	41%	Der Fuchsfänger	2/92	Abenteuer	62%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	1/92	Strategie	89%	Der Fuchsfänger	1/92	Strategie	72%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	12/92	Data Disk	12%	Der Fuchsfänger	3/92	Abenteuer	55%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	1/92	Geschicklichkeit	12%	Der Fuchsfänger	3/92	Verstecktes	40%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Verstecktes	46%	Der Fuchsfänger	7/92	Simulation	schwach	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	12/92	Strategie	63%	Der Fuchsfänger	11/92	Strategie	39%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	12/92	Simulation	67%	Der Fuchsfänger	2/92	Sport	33%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	10/92	Sport	68%	Der Fuchsfänger	12/92	Simulation	schwach	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	3/92	Sport	29%	Der Fuchsfänger	9/92	Sport	80%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Simulation	schwach	Der Fuchsfänger	2/92	Strategie	12%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	mittel	Space Ace II	3/92	Action	48%
Amberstar	7/92	Strategie	50%	Der Fuchsfänger	1/92	Simulation	83%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation					



# KNOW



Tach, Leute! Findet Ihr nicht auch, daß wir dieses Jahr einen ganz besonders trockenen und heißen Sommer hatten? Also ich für meinen Teil habe den einen Tag wirklich genossen! Na ja, wenigstens hat sich der Know How-Sommer nicht lumpen lassen und Euch, wie Ihr unschwer erkennen werdet, eine supergummigute Ernte beschert. Viel Spaß also beim Cheaten, Lösen und Tricksen!

## HILFE!! FRAGEN?!

Die Errettung der grünschopfigen Nervensägen aus **Lemmings II** ist Brigitte schon fast vollständig geglückt – einzig der Classic-Stamm sträubt sich noch heftig gegen ihren hilfreichen Mauszeiger. Im Level 4 überstehen leider nicht mehr als zwei Grünlinge den gefährvollen Trip zum Exit, da ungeschickterweise nur je zwei Climber und Floater vorhanden sind. Im Level 5 findet folglich nur ein einziger, nämlich der Climber, den Ausgang; tja, und im Level 7 ist dann endgültig Essig, denn mit einem läppischen Lemming ist hier das Heimkommen absolut unmöglich. Welcher findige Lemmingologe unterweist Brigitte also in der hohen Kunst der Stammeserhaltung und zeigt ihr, wie sie selbst die Classicer heil durch alle Levels bringt?

Obwohl bereits der zweite Teil von Silmarils Legende um Kendoria die Regale der Softwareläden füllt, sind anscheinend noch einige tapfere Kriegerlein mit dem ersten Teil von **Ishar** beschäftigt. So auch Uwe, dessen starke Helden, obwohl sie schon alle Level 15 erreicht haben, sich dennoch nicht in der Lage fühlen, Jarels Schwert aus seiner steinernen Klemme zu befreien. Bevor das edle Schneideisen den unfähigen

Abenteurern nun vor der Nase wegrostet, wäre es ganz nett, wenn sich ein erfahrener Kendorianer finden würde, der Uwes Mannen bei dieser Aktion ein wenig unter die Arme greifen könnte.

Den altgedienten Zockern unter Euch ist vielleicht noch dunkel ein Game namens **Ooze** in Erinnerung. Ja? Na wunderbar, vielleicht können diese, dem Gedächtnisschwund zum Trotz, dann sogar Jürgens Fragen beantworten:

1. Wie kommt man an Fol-tair vorbei?
2. Auf welchem Wege ist der Ghoul zu überlisten?
3. Wie läßt sich Horus besänftigen?
4. Wozu dient der geheimnisvolle Knopf hinter dem Bild?
5. Wie löst man die Armbrust vom Gestell?

Die dicksten Brocken kommen meistens zum Schluß und treten bei **Final Fight** in Gestalt eines Rollstuhlfahrers auf! Wie man nun eben diesen schwergewichtigen Typen im AOK-Chopper auf dem kürzesten Weg in Richtung Hölle befördert, würde Jens nur zu gerne in Erfahrung bringen.

Ohne Kuchen werden sie fluchen, doch ohne Antwort be-

gehen sie Selbstmord! Da es als sozial eingestellte Mitzocker Eure erste Pflicht sein sollte, solcherlei Mißstände und deren katastrophale Auswirkungen zu verhindern, fordere ich Euch hiermit offiziell auf, sofort, umgehend und gleich eine oder mehrere der obigen Fragen mit einer vollständigen und schriftlich niedergelegten Antwort zu versehen (oder zumindest mittels eines Kuchens Euren guten Willen zu zeigen). Vergeßt dabei bitte nicht, Eure Hilfslieferung mit dem Kennwort **Fragen** zu kennzeichnen, bevor Ihr sie an unsere Adresse verfrachtet. Selbstverfreilich sollten auch alle Gambler in Nöten, die sich in ihrer Verzweiflung schriftlich an uns wenden, dieses Kennwort auf den Umschlag pinseln. Wer hingegen des Schreibens nicht mächtig oder des Postweges überdrüssig ist, kann seinen Kummer auch telefonisch loswerden. Denn schließlich gibt's ja auch noch unsere

**HOTLINE  
JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00 UHR  
UNTER FOLGENDEN  
NUMMERN:  
089/4605822  
ODER  
089/463823**

## INHALT

Gelöst:

The Lost Vikings

Tips und Cheats zu:

Beavers  
Captive  
Lemmings 2  
Morph  
One Step Beyond  
Transarctica  
Traps 'n' Treasures  
Syndicate  
Waxworks  
Yo! Joe!

Freezer-An zu:

Morph  
Traps 'n' Treasures  
Yo! Joe!

Karten zu:

Traps'n'Treasures

Im Oktober einen Pull-over? Gegen den Frost einen Most? Für schlaue Joker-Leser alles keine Frage des Geldes! Denn wer uns seine Lösungen, Karten, Tips, Tricks oder Cheats zukommen läßt, streicht im Falle einer Veröffentlichung bis zu 300 stolze Mark aus deutschen Landen ein (Honorar richtet sich dabei nach Aktualität und Umfang)! Sind Eure Geistesergüsse dann oben-drein noch leicht zu verarbeiten (möglichst schöne gedruckte Karten, längere Texte auf Diskette im PC-ASCII-Format usw.), legen wir auch gerne mal die eine oder andere muntere Mark drauf. Also legt Euch ins Zeug und karrt ihn ran, den Stoff! Ob per Post, Fax oder auch Brieftaube, ist uns völlig schnurz – Hauptsache schnell und an diese Adresse:

**Joker Verlag  
Know How  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Telefax: (089)4604977**



# ANTWORTEN

## DIE HEISSESEHNTEN

Der gestrauchelte Roboter-Crew von **Captive** hilft Willi Bier wieder auf die Hydraulikbeinchen: Welcher Türöffnungscode den Droiden auf dem Planeten Phoopen fehlt, ist leider nicht mit Bestimmtheit zu sagen, da in jeder neuen Runde vom Programm per Zufall neue Planeten ausgewählt werden. Mit etwas Pech befindet sich jedoch der gesuchte Code in einem der geheimen Räume in der Decke – ja, ja, andere Welten, andere Raumaufteilung! Leider sind die lieben Robbis nur mit den „Dev Scape Basic Anti Grav“-Schuhen in der Lage, an der Decke entlangzuspazieren, welche wiederum nur im Weltraumsupermarkt zu erstehen sind. Wer also diese Magnet-Latschen nicht früh genug gekauft hat, dem sind sicherlich unterwegs einige „Decken“-Codes entgangen. Abhilfe schafft hier nur ein alter Spielstand oder aber eine Liste sämtlicher Codes bis einschließlich Level 3/3:

Schalterkombinationen der Clipboards:

41147 4249 23288 11329  
30209 43040 4793 64747  
7789 51926 47047 57667  
32251 51767 20610 58370  
20769 53650 5111 30050  
51449 20451 47909 40670  
27690 51290 44687 41691  
45867 36268 56010 39649  
20928 33590 60186 41691  
32728 22811 14392 56646  
54989 6450 14869 38151  
21949 43030 6609 1571  
9672 3069 47909 391  
52470 54286 59006 25489  
60889 4090 23832 38151

7312 34067 5973 63567  
550 46888 4249 58688  
51926 18409 39967 7789  
19748 38628 50746 47750  
17388 38310 42009 15890  
2910 58529 16208 44369  
63567 35791 20451 9831  
57826 52629 21472 52947  
36971 45708 31389 27690  
19748 47750 21790 22652  
33590 37289 65065 62387  
9672 26828 13212 50269  
12032 18250 13371 31548  
4952 1412 34611 50846  
11011 1581 49089 61048  
16911 6291 32410 31548  
2592 15890 62546 23129  
56487 20451 13212 14869  
24309 44687 21949 391  
40829 39649 38151 18091  
26510 18409

Codetafeln Level 2/1 bis 3/3:

15099 879 200 60778  
1086 21172 37049 16349  
33651 15628 14143 39695  
11969 26855 13778 13388  
38563 51033 26536 264  
55461 16234 49518 64041  
50501 60287 27729 23153  
22947 39391 61451 33207  
3412 62864 6872 17615  
45720 7733 59128 62190  
11172 11557 13678 31361  
8461 39559 51803 7358  
26606 49111 46857 16505  
48019 7575 12660 54223  
47118 28947 48824 60262  
40451 53710 24203 15422  
29476 47148 715 53545  
16480 14207 876 55977  
17507 7216 56488 54160  
50320 47620 26126 50922  
40588 12838 37419 16515  
48459 31358 47190 63503  
10970 25589 20086 26318  
58398 46458 58312 21861  
15927 20160 54856 23543  
35470 542 872 53216  
17996 7647 20327 2560  
517 54283 57409 28018  
42665 35544

Ghostbuster Carsten Trapp macht dem Spuk im Hause **Waxworks** nun endgültig den Garaus: Das kläglich vermißte Seil befindet sich in einem Faß, welches wiederum im Inneren eines Hauses sein Dasein fristet. Um den Eingang des gesuchten Gemäuers zu entdecken, müßt Ihr schnurstracks in die Charlott Street eilen und Euch, immer auf der Hut vor den Bullen, bis zum Haus mit dem kläffenden Köter vorarbeiten. Genau gegenüber, auf der anderen Straßenseite, seht Ihr eine Tür – dahinter werdet Ihr fündig werden.

Wer im Minen-Level dem Professor das Gegengift für den Elektriker abschnorren möchte, muß zuvor die drei Leute aus dem Gefängnis befreien. Unter ihnen ist eine Ärztin, die umgehend zum alten Prof geleitet werden sollte. Ein weiterer Insasse entpuppt sich als Sprengmeister (der Soldat), mit dessen Hilfe man den Endgegner des Levels überwältigen kann. Sobald der böse Obermottz in die ewigen Jagdgründe abgeritten ist, müssen dort alle Wände vermint werden, was automatisch geschieht, sofern man die notwendigen Gerätschaften (aufgetankter Bohrer, Bohreinsatz und Dynamit) bereits besitzt. Anschließend berichtet man dem erkrankten Wissenschaftler von der erfolgreichen Verminderung des Stollens und erhält als Lohn das Heilmittel für den Elektriker.

## FREEZER ECKE

**Morph:** Zunächst sollte man die Adressen 4C234 und 4DFFA auf den Wert 4A stellen (für unendliche Gesamtverwandlungen) und schließlich die einzelnen Erscheinungsformen unseres kugeligen Helden nach Lust und Laune manipulieren. Die Anzahl der Wolken steht dabei in Adresse 4A2CC, die der Wasserbälle in 4A2CD. Die Gummibälle findet Ihr in Adresse 4A2CE, die Stahlkugeln in 4A2CF.

**Traps 'n' Treasures:** Kapitän Flynns Leben stehen in Adresse 12F13, seine Energie in 12F0F. Wer an Goldmangel leidet, sollte sich mal die Adressen 12F1E und 12F1F anschauen. Euren Punktestand findet Ihr in den Adressen 12F1A und 12F1B. Die Anzahl der zu rettenden Crew-Mitglieder verändert man in Adresse 12F55. Zeitprobleme lassen sich mit den Adressen 12F5B (Minuten) und 12F5D (Sekunden) aus der Welt schaffen. Wem die Tools ausgegangen sind, der kann sich in die Adressen 12F29 (Tool 1), 12F2B (Tool 2) und 12F2D (Tool 3) Nachschub schreiben. Die Anzahl der gefundenen Kartenteile verbirgt sich übrigens hinter Adresse 12F53.

**Yo! Joel:** Alles, was das Freezerherz begehrt, findet Ihr in folgender Tabelle zusammengefaßt:

	Joe	Nat
Leben:	C0330A	C032CC
Energie:	C03307	C032C9
Punkte:	C03366/7	C0336E/F
Shurikan:	C032EA	C032AC
Mollies:	C032E6	C032A8
Säge:	C032E8	C032AA
Nunchako:	C032E7	C032A9
Stahlrohr:	C032E9	C032AB

Die findigen Freezer-Füchse waren diesmal Lars Knüppelholz, Jochen Bräsemann und Andreas Klawikowski. Seid bedankt!



# LÖSUNG Teil 1



Marcel Stonitsch und Dominik Mürmann haben sich als Fremdenführer für die drei planlosen Nordlichter Baleog, Erik und Olaf erboten und sie allen Gefahren zum Trotz sicher und wohlbehalten in heimatische Gefilde geleitet. Für alle, die es ihnen gleichtun wollen, haben sie einen ausführlichen Reisebericht zusammengestellt, den wir, des Umfangs wegen, auf zwei Ausgaben verteilen müssen. Hier also der Heldenrettung erster Teil:

**Level 1:** Man springt mit Erik gekonnt über den Elektrostrahl, holt sich den Lebenspunkt, dackelt die Leiter hoch und verschwindet im Exit. Schnappt Euch nun Baleog, metzelt das Schlabbalien nieder und hastet eben-

falls in den Exit. Hüpfst als nächstes mit Dickerchen Olaf vom Podest herunter, schützt Euch mit dem Schild vor dem Strahlenbeschuss, klettert die Leiter runter und huscht in den Exit.

**Level 2:** Mit Erik sackt man den Lebenspunkt ein, schaltet schnell auf Baleog um und steigt die erste Leiter empor. Betätigt dort den Knopf, schnappt Euch den Lebenspunkt und unterhält Euch mit dem Knaben weiter rechts. Dann die Leiter hinunter, rechts das Alien gekillt, die Leiter hoch, den nächsten Gegner geplättet, das Knöpfchen gedrückt und die zwei Bomben eingesackt. Rechts neben dem Aufzug krallt man sich das Radieschen und holt die beiden anderen Dösköpfe

nach. Zwei Etagen tiefer nehmt Ihr den Knopf links neben dem Energiestrahler unter Beschuss und jagt das Terminal mit einer Bombe in die Luft – die Energiebarriere löst sich daraufhin in Wohlgefallen auf. Steckt jetzt schnell den Lebenspunkt ein, labert mit dem süßen Alien und tuckert mittels Lift eine Etage höher. Laufen sodann mit Olaf weiter nach links bis zum Hebel und legt diesen um – schon geht's aufwärts! Mit Olafs Schild wehrt man das kleine Alien ab und massakriert es schließlich mit Baleog. Holt nun endlich auch Erik nach oben, stellt Euch mit Olaf vor die Kanone und klettert mit den anderen beiden Buben die Leiter bis zur Hälfte hinunter. Olaf folgt als letzter und postiert sich gleich vor dem nächsten Ballermann. Die gesamte Prozedur wiederholt man einige Sprossen weiter unten erneut, kilt anschließend noch schnell zwei Aliens und entflieht durch den Exit.

**Level 3:** Die ganze Bande wird mit dem Lift nach unten verfrachtet, bevor Erik die Wand rechts zu Kieselsteinen verarbeitet. Danach ab nach oben, den Knopf hinter der Strombarriere zerschossen und mit allen in den Teleporter gehüpft. Olaf gelangt im Schutze seines Schildes von hier nach unten, wo er sich

rechts auf dem Podest den roten Schlüssel besorgt und mit dem Ur-Vieh links unten ein paar Takte plaudert. Mit dem Teleporter geht's wieder nach oben. Die Tür wird mit dem eben ergatteten Schlüssel geöffnet, bevor wieder mal ein Knopf neben einer Barriere mit einem Pfeil bearbeitet wird. Erik kümmert sich links um eine Wand, die den Weg zum Lift nach unten versperrt. Eine Etage tiefer angekommen, springt Erik auf Olafs Schild und von dort aus weiter auf die erste Plattform. Weicht dem tollwütigen Roboter aus und schnappt Euch die Bombe, mit deren Hilfe auch gleich der störende Blechkamerad erledigt wird. Stellt Olaf nun vor die Tür, schließt diese auf und macht die ankommenden Robbis nieder. Jetzt nur noch die Leiter hoch und ab in den Exit.

**Level 4:** Als erstes werden die Gegner zermalmt und die saftige Tomate links gekidnappt. Dann jumpt Erik links über den Abgrund, steigt die Leiter hinunter und springt über den Fleischwolf. Fahrt nun mit dem Aufzug ein kleines Stück nach oben, springt rechts zum Knopf und betätigt diesen. Holt mit den beiden anderen Erik ab und schützt Euch mit Olafs Schild vor dem ständigen Laserbeschuss. Mit Erik wagt Ihr sodann den Sprung über den

## ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

A-Train	DV	82,50	Gunship 2000	DA	65,-
A320 USA Edition	DA	86,-	Hannibal	DV	67,-
Ancient Art of War	DA	59,-	History Line	DV	78,-
Body Blows	DA	49,-	Indiana Jones 4	DV	79,-
Bundesliga Manager 2.0	DV	69,-	Ishar 2	DV	54,-
Burntime	DV	69,-	James Pond 2 A1200	DA	50,-
Burntime A1200	DV	69,-	Jonathan	DV	79,-
Chaos Engine	DA	51,-	Kings of Adventure	DV	68,50
Combat Air Patrol	DA	63,-	Legend of Kyrandia	DV	63,-
D Day	DA	86,-	Lemmings 2	DA	62,-
Das schwarze Auge	DV	72,-	Lionheart	DA	58,-
Desert Strike	DA	57,-	Lost Vikings	DV	68,50
Dune 2	DV	55,-	Morph	DA	51,-
Eishockey Manager	DV	72,-	Nick Faldo Golf	DA	82,50
Entity	DA	63,-	Nicki Boom 2	DV	63,-
Fantastic Worlds	DA	75,-	Oxyd incl. Buch	DV	59,-
Flashback	DV	63,-	Pinball Fantasies	DA	57,-
Formula 1 Grand Prix	DA	73,-	Reach for the Skies	DA	54,-
Global Gladiators	DA	49,-	Sensible Soccer 92/93	DA	51,-
Goal (Kick Off 3)	DV	54,-	Silly Putty	DA	51,-

Sim Earth	DV	82,50	Space Legends	DA	68,50
Sports Masters	DA	53,-	Strategy Masters	DA	69,-
Streetfighter 2	DA	59,-	Syndicate	DV	62,-
Tomato Game	DA	37,-	Transarctica	DV	51,-
Trolls	DA	46,-	Walker (Psygnosis)	DA	58,-
Waxworks	DA	59,-	Whales Voyage	DA	63,-
Woody's World	DA	51,-	WWF 2 Europ. Ramp	DA	51,-
Yo! Joe!	DA	56,-	Zool für A1200	DA	51,-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

### +++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7,90
3,5" externes Laufwerk	125,-
512 KB für A500	59,-
1 MB für A500 plus	79,-
2 MB für A500 intern	239,-
400 dpi Mouse	45,-
Blizzard Turboboard	219,-
Superbase 4 deutsch	369,-
TruePaint	DA 179,-
Pelican Press	DV 109,-
Directory Opus V 4.0	DV 119,-
Final Copy II	DV 222,-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139,-
X-Copy & Tools (NEU)	DV 74,-

ESSER-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Schock DM 7,00  
bei Nachnahme Post DM 10,00; UPS DM 15,00  
Ausland nur Vorkasse per EC-Schock DM 17,00  
\*bei Drucklegung des Magazins nach nicht lieferbar  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER#SOFT



# LOSUNG

## THE LOST VIKINGS

Fleischwolf, krallt Euch den Schlüssel und hastet in Windeseile wieder zurück. Die beiden anderen erklimmen die Leiter nach oben und schließen die Tür auf. Hüpfen nun mit allen in den Teleporter, rennt mit Olaf nach rechts und postiert ihn unter den Vorsprung, auf dem sich der Gravitationsschuh befindet. Mit den zwei übrigen Nordmännern metzelt Ihr die Roboter nieder, bevor sich Erik auf Olafs Schild schwingt, die Grav-Schuhe einsackt und selbige auch gleich anzieht. Gut besohlt geht's weiter nach rechts, über all die bösen Angreifer hinweg. Durch einen Druck auf den Knopf am Ende des Ganges stellt Erik die Gravitation wieder her. Jetzt müßt Ihr nur noch alle Aliens killen, und der Exit ist erreicht.

**Level 5:** Erik trabt nach rechts über den kleinen Wasserfall, um sich den roten Schlüssel zu klauen. Stellt Euch danach mit der Dumphacke ganz dicht an die Wand und springt nach oben – Ihr werdet einen Geheimraum entdecken, der eine Bombe in sich birgt. Wieder über den Wasserfall zurück, geht's über eine Leiter nach oben. Dort könnt Ihr die beiden Monster mittels Bombe zu ihren Ahnen schicken. Holt die anderen beiden Helden nach oben und laßt sie gemächlich nach rechts wandern. Erik sackt einen Lebenspunkt ein, springt nach unten und stopft sich den gelben Schlüssel in die Tasche. Olaf stellt sich rechts vor die Wand, während Erik diese einrammt. Verarbeitet das spuckende Viecherl zu Kleinholz und sahnt den Extralebenspunkt aus der Höhle über Euch ab, indem Ihr Olaf etwas links von der Höhle postiert und mit Erik, quasi über Olafs Kopf hinweg, den

Punkt einsammelt. Huscht nun mit allen drei nordischen Kriegern die Sprossen der Leiter hinab und knöpft Euch dort die prähistorische Schnecke vor. Anschließend öffnet man die Tür mittels rotem Schlüssel, stellt Olaf davor und killt das Beißmaul. Schickt jetzt die ganze Truppe durch den Wasserfall zur Tür ganz links. Solltet Ihr unterwegs Hunger bekommen, so könnt Ihr Euch ruhig an dem Schinken vergreifen. Die Tür wird mit dem gelben Schlüssel geöffnet; der Knopf links über dem Wasserfall wird mit einem Pfeil beschossen. Dann ab nach drüben und dasselbe noch einmal.

**Level 6:** Wetzt mit Olaf die Leiter hoch, krallt Euch die Fressalien, schwebt vorsichtig an den Feuerstellen vorbei und sammelt das restliche Futter ein. Unten wird die Tür aufgeschlossen, das Freßmaul abgewehrt und letztlich abgemurkst. Positioniert Olaf jetzt vor das rollende Wollknäuel und vernichtet es mit einem Schuß. Stürmt mit ihm die Leiter hinauf, schützt Euch vor dem Feuerbeschuss, stibitzt den roten Schlüssel und steckt ihn ins Schlüsselloch. Nun können alle drei über die Brücke die Leiter nach oben nehmen. Killt, eine Etage höher angekommen, das Freßmaul auf altbewährte Weise und stellt Olaf so auf den großen Hügel, daß Erik über seinen Kopf den gelben Schlüssel erreichen kann. Nachdem wir die Tür geöffnet haben, killen wir wieder einen dieser kleinen Rollmöpfe und verleiben uns ganz links den Extraenergipunkt ein. Ist die Leiter nach oben erklimmt, killen wir die Schnecke, klettern noch ein Stockwerk höher, plätten sämtliche Monster und wieseln zum Exit.

**Level 7:** Führt Olaf sicheren Joysticks die Leiter hoch und schützt ihn mit seinem Schild. Baleog kümmert sich einstweilen um die Monsterhorde. Dirigiert nun Erik die Leiter hinauf, jumpt nach rechts auf den Baumvorsprung, weiter nach links oben und erneut nach rechts oben zum Energiepunkt. Dann wieder zurück, die Leiter hoch, nach links und zu guter Letzt zum

marschiert mit den beiden anderen Knaben nach rechts und die Leiter hinunter. Erklimmt mit Olaf rechts die nächste Leiter nach oben und schützt Euch dabei mit seinem Schild vor dem Wollknäuel. Nietet das rollige Ding um, steigt rechts die Leiter nach oben und läuft über die Zugbrücke. Geht nach rechts und klettert die Leiter hinunter, bevor Euch



Baumgreis. Quasselt eine Runde mit ihm und hastet den ganzen Weg bis zur Leiter zurück. Von hier aus geht's bis zum Wasserfall nach rechts. Die Leiter dort im passenden Augenblick hinaufgestiegen und rüber nach rechts gelaufen. Laßt Euch auf die hochgeklappte Brücke fallen und springt nach rechts. Jetzt müßt Ihr Euch eines unnützen Gegenstands aus Eurem Inventar entledigen, um den Schlüssel aufnehmen zu können. Steckt den Key auch gleich ins Schlüsselloch und

der wildgewordene Tennisball erwischt. Der Weg zum Exit ist nun frei.

**Level 8:** Scheucht den ganzen Haufen erst einmal nach unten. Plaziert anschließend Olaf vor die Wand und rennt diese auch gleich mit Erik ein. Das Wollknäuel wird mit Baleogs Schwert oder Pfeilen bearbeitet. Eine Etage tiefer wiederholt Ihr die Aktion, nur diesmal ohne Wand. Das Beißmaul rechts wird von Baleogs Pfeil erlegt. Ein Stockwerk höher schirmt



Olaf seine Gefährten vor der bösen Schnecke ab, welcher kurz darauf ebenfalls das Lebenslicht ausgeknipst wird. Rechts die grauen Steine werden mit je zwei Pfeilen bedient, danach geht's wieder abwärts. Latscht schnurstracks über die Lava, schlachtet das Monster ab und begeben Euch wieder eine Etage höher. Dort postiert

zermatscht sie auch gleich nebenbei. Weiter rechts kann man mit Erik einen Energiepunkt einsammeln, eine Wand niederreißen und einen zweiten E-Punkt einheimsen. Wir warten nun, bis sich unser altes bekanntes Wollknäuel vor dem Flammenwerfer einfindet, um es mit Olafs Hilfe einzukesseln und abzuknallen. Links stößt man auf einen

zialbehandlung „Mausetot“. Nun den Schinken einsacken und rechts eine Schnecke zur Schnecke machen. Schickt Erik jetzt mit einer der Blasen bis ganz nach oben an die Decke – dort wartet schon ein gutes Schinkenstück auf ihn.

Mit dem nächsten Blasentaxi geht's wieder runter bis zum ersten Gang links. Am Ende des Ganges will eine Wand aus dem Weg geräumt werden und ein Schlüssel in unser Inventar wandern. Erik hastet weiter, die Leiter hinunter, wagt einen großen Satz über die Spitzen hinweg und steckt seinen Key in das Schlüsselloch. Mit dem blauen Schlüssel in der Tasche macht er sich auf den Heimweg, zurück zu den Blasen. Per Blase erreichen er und seine Kumpane den ersten Eingang rechts. Eine Etage weiter unten gilt es, eine Tür zu öffnen, um noch ein Stockwerk in die Tiefe steigen zu können. Dort müßt ihr eine Wand beseitigen und Euch blitzschnell die Bombe schnappen – wer dabei zu langsam reagiert, wird gnadenlos eingeschlossen! Hetzt schließlich eure Mannen die lange Leiter wieder nach oben und rechts die andere Leiter gleich wieder nach unten. Verpaßt dem Rollmops eine Tracht Prügel, klettert die Leiter nach oben, tja, und der Rest ist Geschichte.

**Level 10:** Einer der längsten Levels! Gleich die erste Leiter hoch und auf Monsterjagd gehen. Die Treppe hinaufsteigen und die Freßmäuler zerbröseln, um an die beiden E-Punkte zu kommen. Jetzt heißt es, alle Vikerger mittels Blasen über den Grünsleim zu schaffen – keine leichte Aufgabe! Sicher das andere Ufer des Schleimsees erreicht, hüpfert Erik auf Olafs Schild, steigt eine Etage höher und sackt dort den roten Schlüssel ein. Unser Dickerchen wird schließlich vor der Tür postiert, um sie zu öffnen, das

Monster zu verprügeln und den Punkt einzustecken. Jetzt kann auch der Rest der Viki-Bande nach oben folgen. Ein Stockwerk höher erwartet Euch das gleiche Spiel, nur diesmal mit zwei extrafiesen Genossen. Ganz links wird nun der Energiepunkt gekrallt und der Dino rechts beschossen. Erik schnappt sich rechts oben die Bombe, stellt sich auf die Mitte der großen Leiter und zündet den Knallkörper, sobald die beiden Dinos zu sehen sind. Jetzt links die Leiter hoch und den gelben Schlüssel geklaut. Schafft nun die Vikergerbrut zur Tür ganz rechts, stellt Euch auf Olafs Schild und hüpfert gekonnt auf den Felsen mit dem hübschen Pilz. Bringt anschließend Olaf direkt vor die Tür und führt folgende Aktion in maximaler Geschwindigkeit aus: Erik saust wie der Wind hinunter, schließt die Tür auf und rettet sich hinter Olaf. Nun noch schnell die drei Tierchen erledigt, und ab in den Exit.

**Level 11:** Steigt im Schutze von Olafs Schild die Leitern empor, an der mehr oder weniger lieblichen Jungfrau vorbei, weiter bis zum E-Punkt, den Ihr allerdings nur einheimsen könnt, wenn Ihr zuvor den Rolli geplättet habt. Wieder zurück vor dem Gefängnis der Jungfrau, befreien wir diese mit einem gezielten Pfeilschuß. Laßt Euch von der Tussi volltexten, steigt links die Treppe hoch, eliminiert den Rolli und sackt einen weiteren Energiepunkt ein. Ein Stück weiter unten muß erneut ein Rolli sterben, bevor der Dicke auf einen Felsvorsprung schweben kann und dort abermals ein Blutbad anrichtet. Bei dem Sprung nach unten, den Ihr hiernach mit allen drei waggen müßt, werden eure Buben leider etwas Energie verlieren – das läßt sich jedoch nicht vermeiden. Eilt jetzt ganz nach unten zu den Flammenwerfern. Stellt



sich Olaf mit seinem Schild vor dem Flammenwerfer, während Erik die Wand rechts einreißt. Der Knopf wird, wie so oft, per Pfeil „fernausgelöst“, und abwärts geht's bis zur Leiter. Steigt sie hinab, kümmert Euch um den Rolli und benutzt Olaf als Lava-Blocker. Schießt nun mit einem gezielten Pfeil auf den Knopf, erledigt den Wollknäuel und verdrückt Euch in den Exit.

**Level 9:** Olaf wehrt rechts die schleimige Schnecke ab und

roten Key, der zu dem Schlüsselloch ein paar Schritte weiter links davon paßt. Olaf wird nun als Schutzmauer vor den Abgrund gestellt, bevor Erik auf der linken Seite seine Abbrucharbeiten weiterverfolgt – danach geht's ab nach unten. Hier schicken wir den Schildträger vor, um die Schnecke und den Dino abzuwehren. Dann wird Olaf wieder einmal vor eine Wand gestellt, wieder einmal wird mit Erik die Wand gerammt, und wieder einmal greifen wir im Anschluß daran zur Spe-



# LÖSUNG

## THE LOST VIKINGS

Olaf vor den noch nicht aktiven Flammenwerfer, reißt mit Erik die Mauer nieder, tötet den Rollmops und bemächtigt Euch des Schlüssels. Auf eben die gleiche Weise verfährt Ihr auch mit den anderen Flammenwerfern. Rammt man beim obersten Feuerspucker die Wand ein zweites Mal ein, erhält man zur Belohnung einen saftigen Vorder-schinken, der unseren Energietank wieder auffüllt. Erik hüpfen nun also mit dem Schlüssel in der Pfote über den Lavastrom, um den Schlüssel einzusetzen; und siehe da, die Lava verschwindet! Steigt mit Olaf die Leiter hinunter und blockiert somit den Rolli. Plättet den kleinen Quälgeist, bevor Ihr mit allen Männern ein Blasentaxi nach oben nehmt. Wieder festen Boden unter den Sandalen, pötscht sich Olaf vor, um die Feuerkugeln von seinen Freunden fernzuhalten. Schiebt schließlich den großen Stein in das Loch, und Ihr erreicht über die Leiter nach unten den Exit nach Ägypten.

**Level 12:** Wir stellen unseren tapferen Kämpfer so an den Abhang, daß er von dort aus die gegenüberliegenden Kokosnüsse herunterschleßen kann. Klettert nun zu dritt auf die Palme und weiter auf die andere Seite. Vergesst dabei nicht, die Fressalien und die Bombe aus den Palmen zu pflücken. Wer Lust hat, kann sich auch um den niedlichen Skorpion kümmern. Weiter rechts wiederholen wir die Prozedur mit den Kokosnüssen noch einmal. Auf der mittleren Palme findet sich diesmal ein Schlüssel. Ballert die restlichen Kokosnüsse von den Palmen, bevor Ihr Euch den

Schinken, der wiederum auf dem „Dach“ der Pyramide versteckt ist, krallt. Plaziert jetzt Olaf vor der Wand und bringt den roten Schlüssel zum Einsatz. Aber Vorsicht: Der wildgewordene Ägypter kann über Olaf hinwegspringen! Den Pyramidenheinz im Raum über der Leiter könnt Ihr entweder mit einer Bombe oder auf die altbekannte Tour erledigen. Sobald der Typ Geschichte ist, blockiert Olaf den Feuerwerfer, während ein anderer Nordmann den Stein in das Loch schiebt, sich den Schlüssel grabscht und ins Schloß steckt.

**Level 13:** Olaf trabt bis vor die Wand, damit diese ordentlich eingerammt werden kann und nebenbei auch der Ägypter sein Fett abbekommt. Begeben wir uns danach mit allen Vikingern in die Mitte der Quadratsteinreihen, drücken per Pfeil einen Knopf und lassen die ganze Meute nach unten auf einen Stein fallen. Jetzt wird's gefährlich: Wir stellen den Dicken vor den Feuerspeer und bearbeiten die zwei Einheimischen mit dem Schwert. Dann geht's weiter nach rechts, wo wir die tapferen Helden vor die Wand stellen und einen Knopf betätigen. Wir schweben mit Olaf hinunter und positionieren ihn so auf der Schräge, daß der wütende Ägypter ihn gerade nicht erreichen kann. Sammelt schnell das herumliegende Futter ein und bereitet Euch auf eine Hochgeschwindigkeitsaktion vor: Nachdem wir den Knopf angeschossen haben, heißt es, schnell auf die andere Seite zu springen, denn sonst zermatscht uns die sich senkende Decke! Legt den dortigen Hebel um, damit auch die anderen gefahrlos zu Euch

stoßen können. So, nun wird's wirklich haarig: Sobald die Ägypties weit genug weg sind, steigen wir mit Baleog die Leiter runter und feuern einige gezielte Schüsse ab. Kommen die drei Gegner zurück, heißt es schleunigst die Leiter erklimmen! Sind letztendlich alle drei unserem stetigen Angriff zum Opfer gefallen, gilt es, noch einen Skorpion zu töten, bevor man sich weiter rechts vor ein paar Feuerbällen schützen muß, um schließlich über eine Leiter zum Exit zu gelangen.

**Level 14:** Erst mal mit Dickchen nach links unten, den Hebel umlegen. Dann den Knopf auf der rechten Seite anschießen, damit man über die Spitzen laufen kann. Legt mit Rotbart den Hebel rechts um und wandert weiter nach oben. Wenn Ihr dort nicht sehr vorsichtig seid, geht's Euren Vikingern schnell an den Kragen. Rammt jetzt die linke Wand ein, laßt den roten Schlüssel in Euren Taschen verschwinden und trabt wieder nach unten. Per Lift gelangt Ihr von hier aus endlich mal zu einem Euch freundlich gesinnten Ägypter. Plaudert ein Ründchen mit ihm und öffnet mit dem Schlüssel die Tür. Schaltet auf das Dickchen um, spaziert nach links, schweht nach unten und versucht möglichst den grünen Tropfen auszuweichen, denn bereits eine Berührung mit diesem Zeug bedeutet das Aus für Euren furchtlosen Knaben. Wohlbehalten unten angekommen, weicht Ihr geschickt einem Ägypter aus und klettert die Leiter hoch. Die Hebel auf der linken Seite müßt Ihr in folgende Stellungen bewegen: hoch/runter/hoch. Dann könnt Ihr getrost den Knopf betätigen und in den Exit abtragen.

**Level 15:** Ein Schuß auf den Knopf rechts läßt eine Brücke erscheinen. Olaf

wird nun an den Abgrund gehetzt, Baleog hinterdrein. Erik springt hingegen auf die Plattform, weiter auf den Stein und sofort wieder zurück. Jetzt hat Baleog freies Schußfeld, um die Kette zu durchtrennen. Nachdem die Kette entzweit ist, wetzt Ihr die Treppe hinunter, kümmert Euch um den Einheimischen und zerbröseln eine Wand. Weiter links geht Ihr wieder eine Leiter runter und postiert Olaf vor der Wand, hinter der sich ein Angreifer befindet (rechts). Verarbeitet die Wand zu Bauschutt und tötet den Widersacher. Merkt Euch nun die Symbole, die auf dem großen Stein zu lesen sind, und rammt links eine Wand samt bösem Buben ein. Eine Leiter höher treffen wir erneut auf solch eine Wand mit Schlimmling und verfahren wie gehabt. Bastelt jetzt mit Olaf die Symbole so um, wie sie auch auf dem Stein zu sehen waren, drückt noch ein letztes Mal auf einen Knopf und verkrümelt Euch in den Exit.

**Level 16:** Wir greifen uns mit Erik die Bombe und ziehen uns wieder zurück. Schaltet auf Dicki und stellt ihn eine Etage tiefer vor den grauen Kumpel (Vorsicht: Wer die Mumie berührt, wird ein Artgenosse!!). Nur ein Schwerthieb kann den bandagierten Typen zu Staub verarbeiten – Pfeile haben keine Wirkung! Nachdem dieser Job erledigt ist, kümmern wir uns um die Spuckschlange. Olaf baut sich vor dem Ungetüm auf, während Erik schon mal die Wand niederreißt, in die Grube hüpfen, den Schlüssel ergreift und schleunigst wieder herausjumpen. Alles fährt anschließend mit der Pfannkuchenmaschine nach oben (achtet dabei auf die Spitzen). Olaf stellt sich vor die Wand und Baleog hinter seinen Kumpel. Die Tür wird aufgeschlossen, Vater Mumie mit einem Schwertstreich erle-



digt; etwas später ereilt auch Mutter Mumie dieses Schicksal. Dann wird die Wand eingerammt, Olaf schützt Baleog vor Mumi Junior, Baleog brät dem Kleinen eins über. Unser Dickerchen begibt sich wieder zum Startpunkt zurück und steigt die Leiter hinunter. Erik latscht nach rechts unten bis zu einem Plateau – darüber hängt ganz unschuldig eine hübsche Bombe. Mit Olaf geht's weiter: Er gleitet von Leiter zu Leiter, immer auf der Hut vor den schon bekannten grünen Tropfen. Oberhalb einer Leiter befindet sich der blaue Schlüssel, mit dem Ihr den Exit aufschließen könnt. Nun zu Erik und Baleog: Erik ist im Besitz von zwei Bomben (oder sollte es zumindest sein), mit deren Hilfe er die beiden störenden Mumien zurück ins naßkalte Grab verfrachten sollte – allerdings ist dies nicht besonders einfach! Endlich erfolgreich, geht's problemlos weiter zum Exit.

**Level 17:** Tötet den Ägypter auf die übliche Art, arbeitet Euch weiter vor bis zur Leiter und schlachtet dort einen weiteren Störenfried mit Baleogs Schwert ab. Nun ab nach oben und die Vögel auf dem sich drehenden Fahrstuhl platziert. Wieder festen Boden unter den Füßen, latscht Olaf die Leiter hoch, schwingt sich auf den Fahrstuhl und begibt sich zur ersten Öffnung links. Dort gleitet er hinunter, schnappt sich das Freßpaket und den roten Schlüssel und hämmert auf das rote Knöpfchen. Baleog düst mittels Lift ganz nach oben, schnibbelt alle Ägypter in Scheiben und schließt das Schloß mit dem roten Key auf (den er von Olaf bekommen hat). Holt jetzt auch die restlichen zwei Helden nach oben. Erik und Baleog schippern von hier aus mit dem Aufzug rechts nach unten, nehmen sich der Mumien an und sacken ne-

benbei alle herumliegenden Gegenstände ein, darunter auch einen blauen Schlüssel. Wieder zurück bei Olaf, geht's mit der kompletten Mannschaft weiter nach oben. Erik springt nach oben und stürzt sich in die Tiefe, um eine Runde „Tetris“ zu spielen: Weicht den herunterfallenden Steinen aus und versucht gleichzeitig, nach links oben zu gelangen. Ist dieses Wunder vollbracht, schiebt Ihr den Stein in den Abgrund und wandert, mit Eurer Arbeit zufrieden, über das „Tetris-Bauwerk“ zurück. Baleog klettert die Leiter hinunter und säubert mit seinem Schwert den Weg zum Weltausgang.

**Level 18:** Alles huscht unter dem Pfannkuchenapparat durch. Dahinter seht Ihr an der Decke blaue Lüftungsschächte, die Ihr über Olafs Schild erreicht. Im Inneren der Schächte findet Ihr eine normale Bombe und einen ganz besonderen Knallkörper! Der Knopf rechts deaktiviert nach Beschuß den Stampfer. Weiter unten erspäht Ihr einen sehr beweglichen Stahlträger. Erik steigt Olaf auf die Mütze und jumpst nach oben. Die kleine Kreissäge wird mit der gelben Bombe zerfetzt, bevor Ihr den Knopf drückt, weiter nach oben durch den Lüftungsschacht wieselt und dabei den Geschossen der Gummitaube ausweicht. Schnappt Euch schließlich den brennenden Pfeil und bringt ihn zu Baleog. Steigt mit Baleog in den Lüftungsschacht und schaltet die beiden Kreissägen mit dem brennenden Pfeil aus. Gebt die gelbe Bombe Erik und kümmert Euch um die nächste Kreissäge. Die grauen Steine über der Treppe möchten mit einer Bombe bearbeitet werden – können sie haben! Erik klettert anschließend runter, sprengt den gelben Robbi mit der farblich passenden Bombe und heimst den ro-

ten Schlüssel ein. Nun alles durch den Lüftungsschacht zurück und über die Leiter hinunter. Dort den Oberstampfer per Knopfschuß anhalten und ohne geplättet zu werden nach links zum Exit eilen.

**Level 19:** Setzt eines der drei Nordlichter in das Kranführerhaus und befördert mit dem Magneten den Eisenblock in das Loch. Somit sollte es Euch möglich sein, am linken Metallpfeiler nach oben zu steigen, um die gelbe Allround-Bombe zu ergattern. Nachdem Ihr das Bömblein habt, könnt Ihr Euch schon mal geistig auf die verzwickteste Stelle des gesamten Spiels vorbereiten: Setzt Erik in den Kran ganz rechts und Olaf an den Rand des Abgrunds. Transportiert Olaf, der vom Magneten des Krans erfaßt wird, über die Energiebarriere – und jetzt kommt's: Laßt Olaf fallen, drückt mit ihm im Flug (!) den Knopf, schaltet auf Erik um, und zieht Olaf mit dem Magneten des Krans wieder an (viel Spaß beim Üben!!). Endlich geschafft, könnt Ihr links neben der Barriere nach unten springen und durch die jetzt geöffnete Tür weiterwatscheln. Katalpultiert als nächstes Olaf mit der „Wippe“ nach oben zu den beiden Luftschächten. Dort findet Ihr eine Allround-Bombe sowie einen Schinken. Begeht Euch mit Dicki ganz nach oben, zündet die Bombe und steckt den rechts liegenden E-Punkt ein. Verfrachtet sodann auch den Rest der Gruppe nach oben und befördert Olaf mit dem Magneten des Krans auf die andere Seite. Olaf fliegt, dank seines Schildes, sanft über die Spitzen hinweg und drückt einen Knopf. Der Energiestrahle schwindet daraufhin dahin, und unsere Vögel können getrost zum Exit trotten.

**Level 20:** Stürmt mit Olaf

in den Lift und fahrt nach unten; dort erwarten Euch einige lustige Spitzen. Weicht den Dingen aus und schnappt Euch links die Luftpumpe. Saust wieder nach oben und steckt die Pumpe in das Terminal mit dem Pumpensymbol. Jagt jetzt Olaf in den blauen Lüftungsschacht und blockiert mit ihm den gelben Roboter. Dann könnt Ihr mit Baleog denselben Weg zurücklegen, die Kreissäge killen und den flammenden Pfeil einheimsen. Geht mit Olaf weiter durch den Tunnel, bis zum nächsten Robbi. Blockiert ihn, holt Baleog nach, usw. Am Ende des Tunnels liegt ein Paket mit Werkzeug für Euch bereit. \*Packt es in die Tasche und kutschiert mit allen Leuten per Aufzug nach oben. Hier sollte Olaf seine Freunde mit dem Schild vor bösen Überraschungen bewahren. Baleog stampft nun schnell nach rechts, hüpfte auf den Lift und knallt dem Flugsaurier einen Pfeil vor den Latz. Der Pfahl links vom Lift kann mit Erik erklettert werden; oben finden sich eine Bombe und ein Schinken. Baleog schießt vom Aufzug aus die roten Kappen der Flammenwerfer ab, wodurch Ihr nun ohne Probleme auf dem Fließband entlangtuckern und die Kreissäge zerschmettern könnt. Der blaue Tank, den Ihr hier findet, wird übrigens ebenfalls ins Terminal eingesetzt. Erklimmt mit Olaf anschließend den schwebenden Stahlträger und gleitet über die Spitzen hinweg auf die andere Seite. Drückt dort den Knopf, repariert mit dem Werkzeug die Maschine, nimmt die Metallplatte und setzt auch diese ins Terminal ein. Nach einiger Zeit werdet Ihr eine Batterie entdecken, die in das Terminal ganz rechts gehört. Ist auch dies erledigt, könnt Ihr durch den Exit



Sie wollen immer das Beste?

# Mega Soft

WARE VERSAND

Sekt oder Selters?

1869 (DV)	76.90
A-Train (DV)	86.90
Abandoned Places 2 (MW)	67.90
Airbus A-320 USA (DA)	97.90
Alien Breed 2 (MA)	a.A.
Ambermoon (DV)	a.A.
Amberstar (DV)	79.90
Ancient Art of War ... (DA)	67.90
B-17 Flying Fortress (DA)	72.90
Battle Isle Data Disk 2 + CD (DV)	62.90
Battle Isle Team + CD (DV)	74.90
Bazooka Sue (DV)	69.90
Body Blows (DA)	64.90
Bundesliga Manager Prof. 2.0 (DV)	76.90
Burntime (DV)	a.A.
Campaign Data Disk (MW)	49.90
Chaos Engine (DA)	56.90
Chuck Rock 2 (DA)	54.90
Civilization (DV)	79.90
Combat Air Patrol (DA)	69.90
Das Schwarze Auge (DV)	79.90
Der Patrizier (DV)	76.90
Dune 2 (DV)	59.90
Dungeon Master/Chaos... (DV)	72.90
Eishockey Manager (DV)	70.90
Entity (DA)	69.90
Eye of the Beholder 2 (DV)	89.90
Flashback (DV)	69.90
Football Manager III (DV)	76.90
Formula One Grand Prix (DA)	79.90
Gateway to the Savage F. (DV)	76.90
Global Gladiators (MA)	56.90
Goal (MW)	56.90
Goblins 2 (DV)	76.90
Gunship 2000 (DA)	69.90
Hannibal (DV)	74.90
Hero Quest 2 (DA)	a.A.
Hired Guns (MW)	a.A.
History Line 1914-1918 + CD (DV)	89.90
Indiana Jones IV (DV)	89.90
Ishar 2 (MW)	56.90
Jonathan (DV)	86.90
Jurassic Park (DV)	a.A.
Legend of Kyrandia (DV)	69.90
Lemmings 2 (MA)	67.90
Lisa Heart (DV)	62.90
Lothar Matthäus (DV)	a.A.
Lotus 1-3 Pack (DA)	64.90
Mad TV (DV)	76.90
Mega Sports (DA)	62.90
Morph (DA)	56.90
Nicky Boom 2 (DV)	69.90
Overdrive (MA)	a.A.
Pinball Fantasies (DA)	62.90
Pools of Darkness (DV)	76.90
Populous 2 Plus (DV)	74.90
Rules of Engagement 2 (MW)	a.A.
Sec. of Monkey Island 2 (DV)	59.90
Sensible Soccer 92/93 (MW)	56.90
Shadowlands (MW)	56.90
Sim Earth (DV)	89.90
Space Legends (DA)	76.90
Special Forces (DA)	79.90
Starbyte No.2 Collection (DV)	76.90
Street Fighter 2 (DA)	62.90
Subtrade (DA)	a.A.
Super Sports Challenge (DA)	74.90
Superfrog (DA)	56.90
Syndicate (DV)	67.90
The Human Race Jurassic (DA)	59.90
The Lost Vikings (DV)	76.90
Tornado (DV)	a.A.
Transortica (DV)	56.90
Traps 'n' Treasures (DV)	69.90
Walker (DA)	64.90
War in the Gulf (DV)	76.90
Whale's Voyage (DV)	69.90
Wing Commander (DV)	45.90
Woody's World (MA)	56.90
Yai Joel (DV)	62.90

AD&D/Dungeons & Dragons Brettspiele  
D&D Basis-Spiel (DV) 59.90  
Abenteuer-Module/Figuren usw. a.A.

#### Zubehör:

Umschaltplatte für Amiga 500 plus/A 600	
+ 10 ROM Kickstart V1.3	DM 99.90
512 KB Speichererw., Uhr	DM 59.90
2.0 MB Speichererw. f. A500, extern	
mit Box, aufrüstbar auf 8.0 MB	
(Mega Mix 500)	DM 289.90
Ext. Laufwerk 3.5" 350MB	DM 139.90
Festplatten mit Controller, z.B.	
85, 105 und 120 MB	
Joysticks und Lösungsbücher	Tagespreis a.A.

Die angegebenen Preise sind Versand-Preise!

#### Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr  
Sa. 10.00 - 13.00 Uhr

04221/64483

HUNTESTRASSE 2  
27749 DELMENHORST

Versand per NN + 12.00 DM  
bei Vorkasse  
Euroscheck + 7.00 DM  
(Ausland Vorkasse + 15.00 DM)

Preisänderungen und  
Immer vorbehalten

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Macht, Herrschaft und Reichtum sind die erklärten Ziele der sieben großen Terror-Organisationen aus **Syndicate**. Aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal – das geht nun wirklich nicht! Oder doch...? Na klar, Ihr müßt dazu nicht einmal im nächsten Lebensmittelladen komische Schokoeier besorgen, sondern nur Sven Schreibers Anweisungen folgen:

Alle folgenden Wörter können als Firmen- oder als Spielernamen verwendet werden. Die Wirkung des einzelnen Cheats bleibt dabei auch nach Eintrag eines weiteren erhalten – einer Kombination der Cheats steht somit nichts im Wege!

NUK THEM läßt Euch schon zu Beginn alle Missionsgebiete anwählen. Nach Eintrag von OWN THEM sind alle Gebiete außer Indonesien bereits in Eurer Hand. Mit WATCH THE CLOCK vergeht die Zeit wie im Fluge. Wer ROB A BANK einträgt, erhält 100 Mio. auf sein Konto gutgeschrieben. Ein simples MIKES TEAM verhilft Euch nicht nur zu 100 Mille und frei wählbaren Missionen, sondern spendiert Euren Terroristen noch zusätzlich sämtliche Erfindungen. Den ultimativen Kick liefert allerdings MARKS TEAM: Jeder Auftrag ist anwählbar, 100 Mio. zieren Euer Konto, alle Erfindungen sind bereits vorhanden, und alle Eure Agenten sind bereits mit den besten Körperteilen und Waffen versehen. Na dann, auf zum fröhlichen Cyborg-Schlachten!

Stefan Limke hat sich in seine Piratenuniform geworfen, den Säbel umgelegt, die Augenklappe frisch aufpoliert und sich, durch eine Buddel Rum gestärkt, auf die Gefangeneninsel von Traps 'n' Treasures gewagt. Auf der Suche nach seiner vom rädigen Piraten Redbeard eingeknasteten Crew hat er nicht nur den einen oder anderen Seebären zu den Haien geschickt, sondern auch gleich alle Level-Paßwörter entdeckt:

Level 2 „Die Schädelgrotte“: 52011413  
Level 3 „Der Inkatempel“: 31245300  
Level 4 „Die Piratenfestung“: 15204524

Apropos Levelcodes: Der „Push Over“-Nachfolger **One Step Beyond** hat, kaum daß er das Licht der Softwareläden erblickte, in Torsten Komor bereits seinen Knobelmeister gefunden. Hier also alle Codes der kniffligen Hatz um eine Tüte Hunde-Chips:

Level 00: 48474  
Level 01: 39943  
Level 02: 22881

Level 03: 62824  
Level 04: 20169  
Level 05: 17457  
Level 06: 37626  
Level 07: 55083  
Level 08: 27103  
Level 09: 16720  
Level 10: 43893  
Level 11: 60613  
Level 12: 38970  
Level 13: 34047  
Level 14: 07481  
Level 15: 41528  
Level 16: 49009  
Level 17: 25001  
Level 18: 08474  
Level 19: 33475  
Level 20: 41949  
Level 21: 09888  
Level 22: 51837  
Level 23: 61725  
Level 24: 48026  
Level 25: 44215  
Level 26: 26705  
Level 27: 05384  
Level 28: 32089  
Level 29: 37473  
Level 30: 04026  
Level 31: 41499  
Level 32: 45525  
Level 33: 21488  
Level 34: 01477  
Level 35: 22965  
Level 36: 24442  
Level 37: 47407  
Level 38: 06313  
Level 39: 53720  
Level 40: 60033  
Level 41: 48217  
Level 42: 42714  
Level 43: 25395  
Level 44: 02573  
Level 45: 27968  
Level 46: 30541  
Level 47: 58509  
Level 48: 23514  
Level 49: 16487  
Level 50: 40001  
Level 51: 56488  
Level 52: 30953  
Level 53: 21905  
Level 54: 52858  
Level 55: 09227  
Level 56: 62085  
Level 57: 05776  
Level 58: 02325  
Level 59: 08101  
Level 60: 10426  
Level 61: 18527

Level 62: 28953  
Level 63: 47480  
Level 64: 10897  
Level 65: 58377  
Level 66: 03738  
Level 67: 62115  
Level 68: 00317  
Level 69: 62432  
Level 70: 62749  
Level 71: 59645  
Level 72: 56858  
Level 73: 50967  
Level 74: 42289  
Level 75: 27720  
Level 76: 04473  
Level 77: 32193  
Level 78: 36666  
Level 79: 03323  
Level 80: 39989  
Level 81: 43312  
Level 82: 17765  
Level 83: 61077  
Level 84: 13306  
Level 85: 08847  
Level 86: 22153  
Level 87: 31000  
Level 88: 53153  
Level 89: 18617  
Level 90: 06234  
Level 91: 24851  
Level 92: 31085  
Level 93: 55936  
Level 94: 21485  
Level 95: 11885  
Level 96: 33370  
Level 97: 45255  
Level 98: 13089  
Level 99: 58344

Als bepeltzter Langzahn nagt es sich ab und an recht beschwerlich durch die putzige Welt der **Beavers**. Doch gegen todbringende Abgründe, unverhofft auftauchende Monster und nervende Sprungkrobatik hält Matthias Stern das ultimative Gegenmittel parat: Einfach irgendwo und irgendwann auf der Plattformwanderschaft **BIGGIG-BIB** einhacken und relaxen! Denn nach-



dem der Bildschirmhintergrund, in den wildesten Farben aufflackernd, die Aktivierung des Cheats bestätigte, genügt ein simpler Druck auf die F2-Taste, um den Nager in den nächsten Level zu katapultieren. Überdies könnt Ihr Euren knuddeligen Dammbauer auch durch Betätigung der Leertaste kreuz und quer über den Level schweben lassen. Völlig losgelöst lassen sich so auch die haarigsten Situationen elegant meistern.

Wer sich als Zugführer der **Transarctica** auf der Suche nach den wärmenden Strahlen der Sonne keine Frostbeulen holen möchte, sollte sich entweder gut anziehen oder Matthias Sterns listigen Schummeltrick anwenden: Im Options-Screen, der zu Beginn des Spiels auf dem Monitor flimmert, platziert man den Mauszeiger in eine der vier Bildschirmecken und drückt den linken Mausknopf, CTRL und ALT gleichzeitig nieder. Je nach angewählter Screen-Ecke könnt Ihr Euch, sofern Ihr alles richtig gemacht habt, im eigentlichen Spiel über eine mehr oder weniger große Erleichterung freuen. Im folgenden sind die Bildschirmecken und ihre Wirkung angegeben: Mauszeiger in der Ecke...

**OBEN LINKS:** Ein voll beladener Zug mit allen Schikanen steht Euch von Anfang an zur Verfügung.

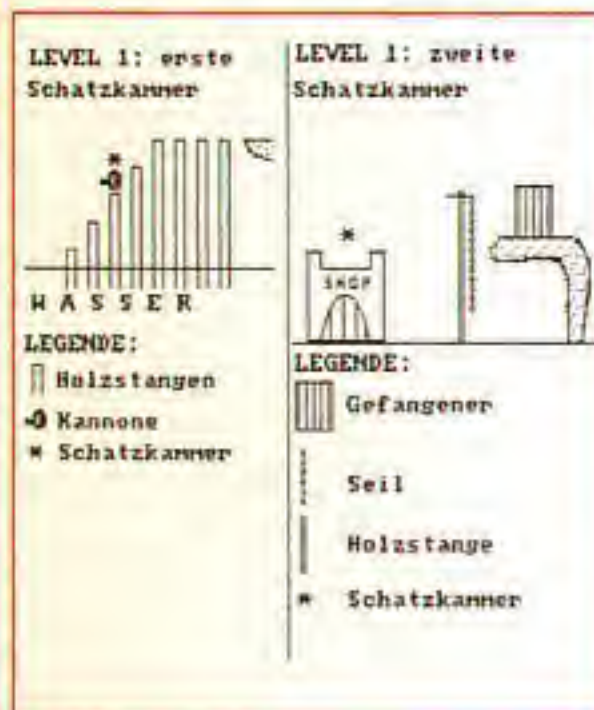
**OBEN RECHTS:** Gleicher Effekt wie oben links, nur ist jetzt auch Euer Gegner um ein gutes Stück fieser geworden.

**UNTEN LINKS:** Ihr habt die allerbesten Voraussetzungen, um das Spiel zu gewinnen.

**UNTEN RECHTS:** Alles ist bereits erledigt, und Ihr habt gewonnen.

Treiben Euch die kleinen grünen Männchen aus **Lemmings 2** zum Wahnsinn? Habt Ihr Probleme, die grüschopfigen Quälgeister sicher über alle Levels zu retten? Dann laßt Euch doch ein bißchen von Andreas Trendel helfen: Klickt im Anfangsmenü auf LOAD, wartet, bis das Lade-Menü erscheint, und klickt dort auf CANCEL. Bewegt jetzt den Pfeil Eures Mausgetiers nacheinander in alle vier Ecken des Monitors (Reihenfolge spielt dabei keine Rolle) und drückt jedesmal *beide* Maustasten. Wenn alles geklappt hat, müßt Euch beim vierten Klick das Lemmings-typische „Let's Go“ aus der Lautsprecherbox entgegenschallen. Von diesem Zeitpunkt an könnt Ihr jeden Level jedes Stammes einzeln anwählen und verfügt pro Level über ganze 60 grüne Wanderburschen...

## KARTEN zu TRAPS 'n' TREASURES



X-Wing	69,-
dt. Anl., PC	
Indy4	65,-
deutsch, PC, Am	
Comanche	65,-
deutsch, PC	
Monkey Island 2	59,-
deutsch, PC, Am	
Legend of Kyrandia	49,-
deutsch, PC, Am	
Kings Quest 6	79,-
deutsch, PC	
Might & Magic 4	59,-
deutsch, PC	
Ultima7 Part 2	79,-
PC	
Atac	79,-
deutsch, PC	
Amberstar	69,-
deutsch, PC	
Burning Steel	65,-
deutsch, PC	
Zool	59,-
dt. Anl., PC	
Transarctica	65,-
deutsch, PC, Am	
Humans	49,-
Am	
Maniac Mansion	29,-
deutsch, Am	

Alle aktuellen Spiele für PC, Amiga, ST, SNES und MegaDrive auf Anfrage  
Säckeweise SSI-Klassiker ab 19,90  
Spiele-Raritäten für alle Systeme

Neue und gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen. Volle Garantie, Virengeprüft, ungeschlagener Service. Besuchen Sie unser Ladengeschäft, Spiele auf 100m².

**Computerstudio**  
Pauls & Picard  
Blumenstraße 6  
42853 Remscheid  
Tel. 02191 - 41022

Versand per Nachnahme 10 DM. Bei Vorkasse oder ab 150.-DM Bestellwert Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Wer als kleiner „Pate“ im Terroristen-Statelical Syndicate mit seinem Killer-Konzern groß rauskommen will, muß nicht nur früher als die anderen Schmalspur-Ganoven aufstehen, sondern sollte auch andächtig Lars „Al Capone“ Labochs Ausführungen lauschen.

Die Waffen der gegnerischen Agenten sollten unbedingt eingesammelt werden, da man durch den Verkauf der Wummen sein Budget erheblich aufbessern kann. Ballert vorher jedoch ruhig jede gefundene Waffe leer, denn der Verkaufspreis ändert sich dadurch nicht, und Ihr spart obendrein Eure eigene Munition. Erschießt in brenzligen Situationen lieber ein paar der Zivilisten, bevor Ihr Eure teuren Agenten durch ungeschickte „Ummanövrier-Aktionen“ in Gefahr bringt. Grundsätzlich solltet Ihr immer versuchen, feindliche Agenten in einen Hinterhalt zu locken, indem Ihr Euch z.B. hinter Häuserecken versteckt und dort auf sie wartet. Das erspart oftmals eine Wiederholung der Mission oder sogar den Tod eines Agenten. Einen leergeschossenen Gaswerfer immer verkaufen und einen neuen anschaffen, anstatt den alten wieder mit Munition zu bestücken; das spart 7.500 Credits! Die IPA-Werte (zumindest die ersten zwei) sollten grundsätzlich auf 100% gestellt werden, da der Agent sich dann im allgemeinen besser verhält. Im Gefecht bringt es erhebliche Vorteile, wenn Ihr Eure Männer auf einer „Anhöhe“ positioniert (z.B. Dach, Treppe). Bei Benutzung normaler Auto-

(z.B. zivile Fahrzeuge, Krankenwagen oder Feuerwehr) ist es anzuraten, sofort auszusteigen, sobald diese einmal beschossen worden sind – ein explodierendes Auto überleben nur Agenten auf Modifizierungsstufe III! Aus diesem Grund ist es ebenfalls nicht besonders ratsam, mit Körpern unter der Mod-Stufe III in eine Zeitbombe eines gegnerischen Agenten zu tappen – der Tod wäre sonst die unvermeidliche Folge!

Nach jeder Mission, die Ihr gemeistert habt, solltet Ihr den Spielstand sichern; nicht geschaffte Missionen können so mit dem angenehmen Vorteil, daß gegnerische Syndikate auf ihrer Entwicklungsstufe stehenbleiben, leicht wiederholt werden. Die Steuerraten sind prinzipiell auf dem vorgegebenen Level von 30% zu belassen. Einfache Missionen, wie z.B. Westeuropa, können zwecks Geldbeschaffung ruhig auf volle 100% gesetzt werden. Bei absoluter Geldknappheit kann man jedoch die Zeit, auch ohne etwas zu unternehmen, verstreichen lassen. Es dauert allerdings sehr lange, bis Ihr auf diese Weise wieder ein vernünftiges Kapital zur Verfügung habt. Eine Alternative dazu ist, seine Agenten einfach in irgendeiner Mission tatenlos herumstehen zu lassen. Drückt Ihr dann nach einiger Zeit die ESC-Taste, ist wieder etwas Geld im Klingelbeutel. So, nun zum Thema „Wie modifiziert man einen Agenten richtig?“. Erst sollten die nützlich erscheinenden Waffen erfunden werden, denn weit entwickelte Körperteile nützen am Anfang eh nicht

sehr viel. Aktualisiert, sobald als möglich, bloß die Beine und den Brustkorb. Eine Erweiterung der anderen Körperteile auf Mod. II wäre pure Geldverschwendung – bringt lieber etwas später gleich alles auf Mod. III! Es folgt nun eine Auflistung aller Länder bzw. Missionen (A) samt Tips für Bewaffnung (B), Vorgehen (V) und Schwierigkeitsgrad (S).

### Westeuropa:

A: Kommandant liquidieren

B: Schrotgewehr

V: Keine gegnerischen Agenten, dafür aber drei Wachcyborgs, die ausgeschaltet werden sollten. Man stellt sich zwischen dem Zielobjekt und dem Auto auf, wartet, bis der Kommandant das Haus verläßt, und exekutiert ihn dabei.

S: Sehr leicht

### Skandinavien:

A: 2 Personen überreden

B: Schrotgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Keine gegnerischen Agenten, dafür aber drei Wachcyborgs. Man geht zum 1. Ziel und zerstört die sich vor dem Haus befindenden Wachcyborgs. Danach wird das 2. Zielobjekt auch mittels Überzeugungsstrahler „bekehrt“, und ab geht's zum Ausgangspunkt.

S: Sehr leicht

### Mitteleuropa:

**A:** Agenten beseitigen

B: Schrotgewehr

V: Man steigt in das Auto, fährt durch das Tor in Richtung Süden und steigt dort aus. Sucht nun systematisch die Stadt nach den vier gegnerischen Agenten ab. Sind diese erledigt, steigt man in



das eben erwähnte Auto ein und fährt zurück.

S: Sehr leicht

#### Osteuropa:

A: Chef-Cyborg ausschalten

B: Schrotgewehr

V: Man geht direkt in Richtung Ziel. In der Stadt sind jedoch vier feindlich gesinnte Agenten, die man zuvor liquidieren sollte.

S: Sehr leicht

#### Ural:

A: Agenten beseitigen

B: Schrotgewehr, falls möglich MP

V: Die Agenten lockt man in einen Hinterhalt, indem man sich z.B. hinter einer Häusercke versteckt. Man sollte allerdings dabei auf einen guten Überblick achten. Es befinden sich acht Agenten in der Stadt.

S: Sehr leicht

#### Sibirien:

A: Agenten ausschalten

B: Schrotgewehr, MP

V: Man durchkämmt erst den östlichen Teil der Stadt, bevor man in den Zug einsteigt und den westlichen Teil säubern kann. In dem Gebäude, das man durchqueren muß, bevor man den Evakuierungspunkt erreicht, befinden sich drei Wachcyborgs - IPA-Werte hoch, und rein. 16 gegnerische Agenten tummeln sich in der Stadt.

S: Leicht

#### Mongolei:

A: Person überreden

B: MP, Überzeugungsstrahler

V: 1. Stadt nach Agenten durchsuchen (ca. 25)

2. Über die Hochebene zum Professor

3. Mit der Bahn fahren

4. Auf der Hochebene bis zum Tor der Chemiefabrik

5. Ab nach Hause

S: Leicht

#### Kasachstan:

A: Agenten erledigen

B: Schrotgewehr, falls möglich Miniaturgewehr

V: Man postiert seine Killer sofort auf dem Dach und kann jetzt warten, bis die anderen Agenten sich gegensei-

tig in den Tod geschickt haben. Wenn gegnerische Agenten in Schußweite kommen, beseitigt man sie. Doch bleibt auf dem Dach, bis die Show vorbei ist! Danach könnt Ihr selbst auf die Jagd gehen.

S: Mittel

#### Kantschatka:

A: Cyborg beseitigen

B: MP, Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: 1. Informanten überreden, unterwegs acht Agenten ausschalten

2. Bianca liquidieren (Zielobjekt)

3. Evakuieren, wobei man den Informanten mitnehmen muß.

S: Sehr leicht

#### Alaska:

A: Cyborg-Kommandanten beseitigen, zwei gepanzerte Fahrzeuge zerstören und einen Krankenwagen klauen.

B: Miniaturgewehr, falls vorhanden Gauswerfer

V: Man benutzt den Nebeneingang im Süden. Auf der Galerie werden die dort positionierten Wachen ausgeschaltet. Danach geht's runter, den Rest der Wachen erledigen, inklusive Kommandant. Jetzt werden die beiden Fahrzeuge zerstört, und man evakuiert sich selbst per Krankenwagen.

S: Leicht

#### China:

A: Agenten beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Man durchkämmt systematisch die Stadt, wobei man die gegnerischen Agenten in Hinterhalte lockt. Von ihnen gibt es hier 31.

S: Leicht

#### Pazifika:

A: Agenten beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Man verhält sich im Prinzip wie in China. Allerdings müssen jetzt die Hinterhalte schnell und gut vorbereitet werden, da die gegnerischen Agenten Fernwaffen benutzen. Als Ausgleich müßt Ihr nur 16 von ihnen killen.

S: Mittel

#### Indonesien:

A: Personenbeschaffung

B: Miniaturgewehr

V: 1. Auto benutzen, links hochfahren, in der nächsten Kurve anhalten und aussteigen.

2. Sechs gegnerische Agenten beseitigen

3. Auto im Gefängnistrakt auf dem Zebrastreifen parken

4. Aussteigen

5. Wachen bis auf den Typ der an der Beleuchtungsapparatur erledigen. Genau auf den Scanner achten.

S: Mittel

#### Nord-Territorien:

A: Zwei Cyborgs beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Man wartet auf die zwei Agenten. Sind sie beseitigt, geht man zum Auto. Mit diesem fährt man durch das untere Tor. Ist man auf der anderen Seite angekommen, verläßt man das Gefährt und verfolgt den ersten Cyborg, den man schließlich ebenfalls zur Hölle schickt. Zum nächsten Cyborg schleicht man sich durch die Hausgassen.

S: Leicht

#### Neu-Süd-Wales:

A: Polizei vernichten

B: Miniaturgewehr

V: Man sucht die Stadt systematisch nach Polizeieinheiten ab. Die Beine sollten nach Möglichkeit die Modifizierungsstufe III erreicht haben, damit man die Polizisten notfalls auch einholen kann. Einige Bullen lungern in den Autos herum. Insgesamt gibt's 19 Gesetzeshüter zu stunnen.

S: Mittel

#### West-Australien:

A: Prototypen stehlen

B: Miniaturgewehr, Energieschild

V: Man geht direkt zum Ziel, wobei alle feindlichen Agenten, die man unterwegs trifft, sofort eliminiert werden. Der Energieschild wird aufgenommen und gleichzeitig der eigene eingeschaltet. Dadurch ist eine sichere Ankunft am Evakuierungspunkt gewährleistet.

S: Leicht

# KOPMANN

computer

Tel.: 0581-43519

Fax: 0581-44327

1869	DV	64,95
A-Train	DV	69,95
A-Train Construction Set	DV	44,95
Abandoned Places 2	DV	59,95
Airbus A320 USA-Edition	DA	89,95
Airbus A320 Europa Ed.	DA	64,95
Apocalypse	DA	44,95
Armour Geddon 2	DA	59,95
Arabian Nights	DV	59,95
ATAC	DA	59,95
B-17 Flying Fortress	DA	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,95
Bitmap Brothers Vol. 2	DA	49,95
Body Blows (Update)	DA	49,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DV	59,95
Chuck Rock 2-Son of Chuck	DA	47,95
Civilization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	39,95
Creatures	DA	44,95
Creepers	DA	59,95
Darkseed 1.5	DV	69,95
Daughter of Serpents	DV	69,95
Der Patrizier	DV	69,95
Desert Strike	DA	49,95
Dune II	DV	54,95
Eishockey Manager	DV	67,95
Entity	DA	59,95
F-15 Strike Eagle 2	DA	39,95
Fallen Empire	DV	74,95
Flashback	DV	59,95
Flies - Attack on Earth	DA	64,95
Fly Harder	DA	59,95
Gateway Savage Frontier	DV	64,95
Global Gladiators	DA	49,95
Goal!	DV	54,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hannibal	DV	59,95
Hired Guns	DA	59,95
History Line 1914-1918	DV	74,95
Human Race	DA	49,95
Ishar 2 - Messengers of Doom		49,95
Jonathan	DV	74,95
KGB	DV	49,95
Kings of Adventure	DA	64,95
Leisure Suit Larry 5	DV	59,95
Lionheart	DA	49,95
Liberation - Captive 2	DA	49,95
Loom	DA	34,95
Lotus Compilation (1,2,3)	DA	49,95
M1 Tank Platoon	DA	29,95
McDonald Land	DA	49,95
Nick Faldo Golf	DA	69,95
Oil Imperium	DV	14,95
Pirates!	DA	29,95
Prophecy of the Shadow	DV	64,95
Railroad Tycoon	DA	69,95
Reach for the Skies	DA	49,95
Sim City Deluxe	DV	69,95
Space Legends	DV	64,95
St. Thomas	DV	59,95
Superfrog	DA	49,95
Syndicate	DA	59,95
The Greatest	DV	49,95
The Last Vikings	DV	64,95
Transarctica	DV	54,95
Turrican 2	DA	14,95
Walker	DA	49,95
War in the Gulf	DV	64,95
Whale's Voyage	DV	59,95
YO! JOE!	DA	59,95
Zak McKracken	DV	34,95
Gesamt-KATALOG '93/94 mit über		
3.000 Video- und Computerspielen		5,50
10 Disketten NN 3,5" 2DD		7,95

Sonderangebote - Nur solange Vorrat reicht!		
BC KID	DA	39,95
Lothar Matthäus Fußball	DV	54,95
Jurassic Park	DV	49,95
Burntime	DV	59,95
Deluxe Paint 4.5 AGA	DV	179,95
über 300 PC-Spiele		
Pirates Gold	DV	89,95

Verpackungskosten:  
Vorkasse DM 7,90 - Ausland DM 25,-  
Nachnahme DM 12,- + NN Gebühr.  
Ab DM 300,- versandkostenfrei.

29506 Uelzen - Postfach 1616



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

### Indien:

A: Cyborg-Kommandanten beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Man wartet auf die gegnerischen Agenten, beseitigt sie und nimmt sich anschließend vom Zaun aus den Typen auf der Brücke vor. Mit dem Auto im Süden der Stadt evakuiert man dann die Agenten. Dabei aufpassen – es gibt nur zwei Autos im Ort!

S: Mittel

### Ferner Osten:

A: Agenten beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Sofort hoch auf das Dach. Dort wartet man, bis kein gegnerischer Agent mehr kommt. Danach geht's weiter, bis man auf weitere Agenten trifft. Geht, bis die Mission erledigt ist, auf diese Weise vor – aber bleibt auf jeden Fall oben! Es gilt, 31 Agenten zu beseitigen.

S: Mittel

### Iran:

A: Person eliminieren

B: Miniaturgewehr, Energieschild, Gauswerfer

V: Sobald die Agenten auf Euch schießen, müssen die Energieschilder erhalten. Bewegt Euch stetig in Richtung Ziel. Mit dem Gauswerfer ballert man einfach in die Menge (dabei wird's schon den Richtigen erwisch haben). Die paar übrigen Agenten dürften kein Problem darstellen.

S: Mittel

### Irak:

A: Person beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Man geht sofort zur S-Bahn, steigt an der anderen Station aus und bewegt seine Agenten in Richtung Ziel. Der Typ ist leider nicht direkt zu erreichen, aber es

genügt ja, wenn er erledigt wird (von den Schienen aus). Kreist ihn am besten ein.

S: Schwer

### Arabien:

A: Personalbeschaffung

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Überredet beide Zielpersonen. Die zwei Agenten lassen sich übrigens ebenfalls überreden (gute Möglichkeit, die Kühlkammern etwas zu füllen).

S: Sehr leicht

### Sudan:

A: 2 Cyborgs beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Konsultiert nacheinander Eure beiden Ziele. Die Agenten sollten vorher ausgeschaltet werden.

S: Leicht

### Libyen:

A: Cyborg eliminieren

B: Miniaturgewehr

V: Alle gegnerischen Agenten umlegen und schließlich den Cyborg über den Styx schicken.

S: Leicht

### Algerien:

A: Agenten beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Stunnt vom Dach aus alle Agenten. Überzeugt Euch, daß wirklich *alle* Feinde erledigt sind, denn vorher ist es nicht besonders ratsam, den Rest der Stadt abzusuchen.

S: Schwer

### Nigeria:

A: Person überreden

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Zum Ziel gehen, unterwegs alle gegnerischen Agenten ausschalten, und schon kann's auf demselben Weg zurückgehen. Falls ein Auto in der Nähe ist, seid so frei, es zu benutzen.

S: Leicht

### Mauretanien:

A: Person überreden

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Man geht zunächst einmal in Richtung Süden. Die Agenten werden beseitigt (per Hinterhalt), bevor Ihr Euch dem Gebäude vorsichtig aus westlicher Richtung nähert. Die Frau verläßt das Gebäude, wenn der Agent auf der Bahnplattform ausgeschaltet ist.

S: Mittel

### Zaire:

A: Person überreden

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Man geht in Richtung Ziel, wobei man ein paar der Zivilisten überzeugen und die gegnerischen Agenten vernichten muß. Hat man alles erledigt, geht's ab zum Evakuierungspunkt.

S: Leicht

### Südafrika:

A: General-Cyborg ausschalten

B: Miniaturgewehr, Gauswerfer

V: Man rennt so schnell wie möglich nach oben zu dem sich dort befindenden Auto. Vier Agenten (wovon drei durch die Gegend rennen und einer im Auto sitzt) erledigen. Nun fährt man in Richtung Kaserne. Die IPA-Werte werden hochgestellt, und ab geht's, so schnell wie möglich zwischen den Kasernengebäuden durch, zum General. Dieser wird weggepusht. Falls er fliehen konnte, erwarten wir ihn vor dem Tor. Es werden zwei Autos kommen. In dem zweiten sitzt der General – also weg mit dem Karren. Schnappt Euch nun unbedingt das erste Auto, es wird Euch automatisch in Richtung Westen

chauffieren. Vergißt man diese kleine Feinheit, darf man von vorne anfangen.

S: Mittel

### Kenia:

A: Geleitschutz

B: Miniaturgewehr

V: Immer auf den Scanner achten. Auch via Blickfeld ständig die Gegend nach Agenten absuchen.

S: Mittel

### Mosambik:

A: Gauswerfer stehlen

B: Miniaturgewehr

V: Man geht geradewegs durch die Straße in Richtung Ziel. Schaltet, bis Ihr am großen Haus angekommen seid, alle Wachcyborgs aus. Dort knöpfen wir uns die zwei Wachcyborgs, die am Gebäude in Stellung gehen, vor (sie benutzen Gauswerfer!), steigen auf die Treppe (neben der Straße) und laufen dem Ziel entgegen. Ist der Gauswerfer in Eurem Besitz, müßt Ihr nur noch zurück.

S: Mittel

### Nordwest-Territorien:

A: Personalbeschaffung

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Einfach den Zielen hinterherlaufen, vorher jedoch ein paar Zivilisten überzeugen. Die paar gegnerischen Agenten sollten kein Problem sein.

S: Mittel

### Yukon:

A: Person überreden

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Alle gegnerischen Agenten müssen unbedingt beseitigt sein, bevor man die Person überredet. Dann muß sie nur noch bei der Hand genommen werden, und ab geht's zum Evakuierungspunkt.

S: Mittel

### Rocky Mountains:

A: Geiselbefreiung

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Man vernichtet die Autos und erledigt erst mal den größten Teil der nutzlos rumstehenden Wachen



(IPA-Werte hoch). Danach wird das entführte Pärchen überzeugt und evakuiert.

S: Mittel

#### **Colorado:**

A: Gezielte Ausschaltung

B: Miniaturgewehr, Energieschild, Gauswerfer

V: Zum Ziel, alle Energieschilde an, einen Gauswerfer aktivieren und auf die Autos abfeuern. Nachdem die Wagen zerstört worden sind, erhält man den Befehl zum Evakuieren.

S: Spaßig

#### **Mexico:**

A: Bergung von Ausrüstung

B: Miniaturgewehr, Energieschild

V: Man läuft zum Ziel. Kurz vorher schaltet man den Energieschild ein und holt den Abtaster. Mit angeschaltetem Energieschild läuft man zurück.

S: Sehr leicht

#### **Südstaaten:**

A: Gezielte Ausschaltung

B: Laser

V: Man begibt sich so schnell wie möglich in die Nähe des Zielobjekts. Per Laser wird die Frau auf dem Dach des Hauses der südöstlichen Insel ausgeschaltet.

S: Leicht

#### **Kalifornien:**

A: Personalbeschaffung

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Auf dem Weg zum Zielobjekt schaltet man diverse Agenten und Wachcyborgs aus. Nach erledigtem Job hält man das nächste Auto an und evakuiert sich mit diesem Gefährt.

S: Mittel

#### **Mittelwesten:**

A: Gezielte Ausschaltung

B: Miniaturgewehr

V: Am Anfang geht's die Rampe hoch. Auf unserem Weg werden die feindlichen Agenten ausgeschaltet und in der Nähe des Zielobjektes auch noch die Wachcyborgs. Nun wartet man vor dem Gebäude und eliminiert den Gegner, sobald er es verläßt.

S: Mittel

#### **Neu-England:**

A: Personalbeschaffung

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler, Gauswerfer

V: Die gegnerischen Agententruppen sollten mit dem Gauswerfer kein Problem sein. Vor jedem der drei Zielobjekte steht eine Gruppe dieser Agenten.

S: Mittel

#### **Nordostterritorien:**

A: Materialbeschaffung

B: Miniaturgewehr

V: Schnappt Euch auf dem Weg zum Laser (Ziel) ein Auto, denn nur so kann man das Tor im Südosten der Stadt passieren. Steigt dahinter sofort aus, um die Wachen zu erledigen. Bessort Euch den Laser und fahrt zum Startpunkt. Achtet darauf, daß das Auto nicht innerhalb der Festung zerstört wird – sonst gibt's kein Entkommen mehr!

S: Mittel

#### **Grönland:**

A: Personalbeschaffung

B: Miniaturgewehr, Laser, Überzeugungsstrahler

V: Die Wachen auf den zwei Türmen müssen zuerst ausgeschaltet werden, da man das Tor sonst nicht passieren kann. Laßt das Auto jedoch hinter dem Tor stehen. Die Straße wird im Uhrzeigersinn abgelaufen und der Informant „bekehrt“. Man evakuiert ihn dann mit Hilfe des oben stehengelassenen Fahrzeugs.

S: Mittel

#### **Neufundland:**

A: Agenten beseitigen

B: Miniaturgewehr

V: Man bleibt an der Anfangsposition stehen, stellt die IPA-Werte hoch und legt die Füße hoch. Nach einiger Zeit sind alle gegnerischen Agenten beseitigt. Ihr müßt nur ab und zu mit dem Blickfeld nach ein paar versteckten feindlichen Agenten Ausschau halten – es gibt deren 32.

S: Leicht

#### **Paraguay:**

A: Personalbeschaffung

B: Miniaturgewehr, Überzeugungsstrahler

V: Eilt in Richtung Ziel und schaltet, knallhart wie immer, die umherlaufenden Wachcyborgs aus.

S: Leicht

#### **Uruguay:**

A: Sabotage

B: Miniaturgewehr, Gauswerfer

V: Man sollte so schnell wie möglich zum Auto im Nordwesten der Stadt laufen, da der dort anwesende Agent die Karre ziemlich schnell zerstört. Hat man das Fahrzeug erfolgreich verteidigt, sucht man noch den Rest der Agenten und schaltet sie aus. Danach fährt man mit dem Auto in den Gebäudekomplex. Eines der beiden Fahrzeuge, die hier stehen, muß zerstört, das andere gerettet werden. Dazu sollte man sich unbedingt den Scanner genauer ansehen.

S: Schwer

#### **Argentinien:**

A: Geleitschutz

B: Miniaturgewehr

V: Da gibt's nicht viel zu sagen! Aufmerksam per Blickfeld die Gegend nach Agenten absuchen und nicht umnieten lassen.

S: Mittel

#### **Kolumbien:**

A: Geleitschutz

B: Miniaturgewehr

V: Klettert von der Plattform herunter und knipst erst mal den gegnerischen Agenten das Licht aus. Haltet danach das nächstbeste Auto an und tuckert damit in den Südteil der Stadt. Von dort aus geht's dann weiter nach Nordosten. Auf Eurem Weg müssen alle Feinde ausgeschaltet werden. Nehmt schließlich den Krankenwagen und düst zurück in den Nordteil der Stadt. Parkt den Wagen auf der gelb markierten Fläche vor dem Haus des Arztes. Wenn alle Agenten beseitigt sind, könnt Ihr getrost abwarten, bis der Kurpfuscher losfährt und somit der Auftrag erledigt ist.

S: Leicht

#### **Venezuela:**

A: Gezielte Ausschaltung

B: Miniaturgewehr, Laser

V: Im südöstlichsten Gebäude der Stadt läuft man die Treppe hoch und dirigiert seine Mannen dann weiter in Richtung Ziel. Ist das Objekt ausgeschaltet, trennen Euch nur noch ein paar Agenten von Eurem Erfolg.

S: Leicht

#### **Peru:**

A: Gezielte Ausschaltung

B: Gauswerfer

V: Steigt von der Bahnhofsplattform herunter und trabt in Richtung Ziel ab. Befindet Ihr Euch auf gleicher Höhe mit der auszuschaltenden Person, feuert den Gauswerfer in Richtung Bunker ab. Nach einiger Zeit dürfte von dem Burschen nur noch Asche übrig sein.

S: Sehr leicht

#### **Brasilien:**

A: Sabotage

B: Miniaturgewehr

V: Setzt Euch ins Auto und fahrt Richtung Ziel. Nehmt Euch vor einem Agenten in acht, der Euer Fahrzeug sprengen will – erschießt den Typen sicherheits halber. Düst gemütlich durch das Tor im Westen hindurch und schlachtet die hiesigen Agenten ab. *Achtung!* Eines der drei sich nun im Innenhof befindenden Fahrzeuge muß intakt bleiben, da Ihr mit diesem Gefährt noch zum Ausgangspunkt zurückkommen müßt – zerstört es erst nach Eurer Heimkehr.

S: Mittel

#### **Station Atlantis:**

A: Agenten beseitigen

B: Miniaturgewehr, Gauswerfer, Laser, Medipacks

V: Am Anfang gleich den Panikschub (rechte und linke Maustaste gleichzeitig) benutzen! Haben Eure Agenten das Gemetzel überlebt, lockt die restlichen Gegner gruppenweise in Hinterhalte. *Achtung!* Die Wachcyborgs auf den Türmen sind mit Gauswerfern ausgerüstet. Der letzte



Agent verbirgt sich im nordwestlichsten Haus auf der Plattform. Schickt alle Eure Agenten hinein. Tip: Der Einsatz von Energieschilden schadet sicher nicht!

S: Sehr schwer

**Yo! Joe!**, alter Karate-Knecht, so geht's, wenn man mit den großen Hunden zum Pinkeln gehen will, aber das Bein nicht heben kann: Die Bubis vom Drogen-Syndikat ziehen dir jetzt, schneller als ein Handkantenschlag, den Japan-Frack über die Ohren! Aber keine Panik, Lars Knüppelholz weiß, was kaputte Kämpfer brauchen – ein paar Tips, und die Sache flutscht wie nie.

In der ersten Welt lassen einige Steine, nachdem Ihr sie mit einem kräftigen Schlag traktiert habt, ein paar kleine Schätze springen. In den Schatztruhen gibt es nicht nur Punkte, sondern auch ordentliche Energievorräte einzusacken. Selbstverfreilich solltet Ihr alle Waffen, die Ihr auf Eurem Trip so entdeckt, einsammeln. Als bestes Prügelinstrument hat sich allerdings der Nunchako bewährt, mit dessen Hilfe sich diverse Gegner schnell und sauber abschlagen lassen, ohne lästiges Wechseln zwischen den Waffen (wie bei Motorsäge oder Stahlrohr), wenn man mal eine Plattform nach oben hüpfen möchte. In den Flugsequenzen ist es ratsam, möglichst wenig Energie zu verlieren, da diese am Ende der jeweiligen Luftreise in Leben umgewandelt wird. Soviel zum allgemeinen Gesülze, jetzt aber mal „en detail“:

**Level 1:** Ist mit Sicherheit die einfachste Aufgabe. Insgesamt sieben Extraleben gibt's hier zu erhaschen. Die Duschen stehen Euch als Energiespender zur Verfügung. Kleine

Tritte gegen diverse Steine erhöhen, wie schon oben erwähnt, oftmals Euer Punktekonto. Schließlich warten auch noch drei größere Brocken auf Euch.

**Level 2:** Der Pyramiden-Level! Fünf Zusatzleben könnt Ihr hier ergattern. Das Zermatschen der springenden Äuglein bringt ein Energiekreuz. Auch hier bekommt Ihr's mit drei Oberfuzzis zu tun.

**Level 3:** Ganze vier Leben könnt Ihr hier dazuverdienen. Nehmt Euch vor den Fallen in acht: Bleibt kurz vor den steinernen Fratzen stehen und wartet, bis diese verschwunden sind. Übrigens, die Steingesichter gibt's auch an der Decke! Am Ende des Ganges schlägt man die Steinfigur mit dem herumliegenden Stahlrohr grün, um wieder freie Bahn zu haben. Zerschmettert von jetzt an die Gesichter an Boden, Wand und Decke mit dem Stahlrohr und freut Euch auf zwei große Gegner.

**Level 4:** Leider finden sich hier nur zwei Extraleben. Zu Beginn klettert Ihr am besten gleich aufs Dach und schnappt Euch den Nunchako. Den Ninjas läßt sich mit diesem Schlaggerät wunderbar die Birne verbeulen, da die Jungs, solange Ihr mit dem Tchako agiert, den „In-Fight“ meiden. Vorsicht vor den aus dem Boden schießenden Spitzen – sie knabbern stark am Energievorrat. Springt am besten kurz in die Luft, um sie auszulösen, und weicht dann gleich ein Stück zurück. Einige Spitzen sind auch „unsichtbar“ in der Decke verankert, also Vorsicht! Achtet besonders auf Ninjas, die hinterlistig aus den Wänden hervorkriechen und mit Messern nach Euch werfen. Die große Glocke, die Euch begegnet, ist mit ein paar Kicks bald in Scherben gelegt. Lediglich zwei Endgegner gilt es, in

dieser Stage zu bekämpfen.

**Level 5:** Hier gilt es nur, durch einige U-Bahnabteile den Weg zum Ausgang zu finden. Am einfachsten absolviert Ihr diesen Level, indem Ihr Euch mittels einer Stahlstange durch die U-Bahn prügelt.

**Level 6:** Angelangt im letzten Level, warten noch einmal sieben Zusatzleben auf Euch. Auch hier gibt es wieder einige Hüpfaugen, die nach Zerstörung ein Energiekreuz hinterlassen. Etwas happiger ist der dicke, messerwerfende Mann. Springt hinter den Knaben und bearbeitet ihn mit einem Stahlrohr. Noch ein Quentchen härter sind die fliegenden Prof. Xs zu handhaben, die mit Lenk raketen um sich feuern. Seid vor ihnen auf der Hut und weicht ihren üblen Geschossen flink aus. Nachdem Ihr selbst die beiden Obermotze gekillt habt, dürft Ihr Euch genußvoll den Abspann reinziehen.

Die Leiden des Plasmasschussers **Morph** neigen sich dem Ende zu. Matthias Plischke mutierte sich erfolgreich durch Garten- sowie Labor-Level und berichtigt Euch jetzt in kurzen Stichpunkten, wie er die Kugel so richtig ins Rollen gebracht hat.

## LABOR

### Level 1:

Anfangsgestalt: Stahlkugel.  
– Rolll nach links (Wolke aufnehmen).

– Verwandlung in Wassertropfen, durch Gitter nach unten schlüpfen.

– Verwandlung in Gummiball, über Buch springen (Zahnrad holen).

– Unter Gitter stellen, Verwandlung in Wolke, weiter hoch zum Exit.

### Level 2:

Anfangsgestalt: Wassertropfen.

– Nach rechts bewegen.  
– Über dem Gerät, vor Ventilator zu Wassertropfen.

– In Heizung (ganz rechts) in Wolke verwandeln.

– Weiter nach oben, Gummiball holen, links weiter (über die Bücher).

– Über Zahnrad Verwandlung in Gummiball, weiter nach links zum Exit.

### Level 3:

Anfangsgestalt: Wassertropfen.

– Links nach unten fallen lassen, Gerät an Schalter ausschalten.

– Verwandlung in Gummiball.

– Über Gerät springen, Wolke und Stern holen.

– Zurück nach links, Schalter an.

– Auf Gerät hochtreiben lassen, links auf dem Waschbecken landen.

– Weiter links, gezielter Sprung auf das Zahnrad (in die Badewanne).

– In der Wanne nach rechts und links bewegen, Gegenstände einsammeln.

– Verwandlung in Wolke.

– Nach oben über das Waschbecken, nach rechts bis zur großen Flasche, weiter nach oben, dann links Gummiball holen.

– Weiter nach links, bis über Exit, Verwandlung in Stahlkugel.

### Level 4:

Anfangsgestalt: Wassertropfen.

– Rechts unten Karte holen.

– Verwandlung in Gummiball.

– Treppe hochhüpfen (Sterne holen).

– Gezielter Sprung nach rechts aufs Fensterbrett.

– Weiter rechts, kräftiger Sprung über die Glascherbe.

– Weiter rechts, Zahnrad schnappen.

– Links über das Glas zurückspringen.

– Auf den Boden fallen lassen, weiter nach rechts zum Exit.

### Level 5:

Anfangsgestalt: Wassertropfen.

– Nach links, in der seltsam anmutenden Heizung in



Gummiball verwandeln.

- Rechts auf Gerät jumpen und Wolke holen.

- Verwandlung in Wolke, durch obige Heizung zum Wassertropfen werden.

- Weiter in dieser Heizung zum Gummiball mutieren.

- Nach rechts unten rollen, Zahnrad holen.

- Auf das Gerät stellen, über die Flamme springen (dabei darauf achten, sobald man zum Wassertropfen wird, nach rechts rüberutschen).

- Weiter rechts zum Exit.

#### Level 6:

Anfangsgestalt: Stahlkugel.

- Verwandlung in Gummiball.

- In das Rohr hineinspringen, nach rechts (automatische Verwandlung in Wasser).

- Weiter nach rechts, am Ende des Rohrs Verwandlung in Stahlkugel.

- Nach unten, links vom Ausguß den Stern holen.

- Weiter rechts durch seltsame Maschine in Gummiball verwandeln.

- Links durch gleiches Teil zum Wassertropfen mutieren.

- Durch Gitter nach unten auf das Zahnrad fallen, im Flug in Wolke verwandeln.

- Durch das Gitter nach rechts.

- Über dem Exit in Gummiball verwandeln.

#### GARTEN

##### Level 1:

Anfangsgestalt: Wassertropfen.

- Verwandlung in Gummiball, nach rechts zum Wasser rollen und hinüberspringen.

- nach rechts unten gehen, Zahnrad und Sterne einsacken.

- Verwandlung in Stahlkugel, nach links und dort Mauer zerschlagen.

- Bis zum Anfang der Brücke vorarbeiten, Verwandlung in Wassertropfen.

- Kurz vor der Mauer in Stahlball verwandeln und Mauer einschlagen (nur kurzer Anlauf).

- Weiter nach unten fallen lassen, vor Wasser in Gummiball verwandeln.

- Durch Wasser nach rechts zum Exit.

#### Level 2:

Anfangsgestalt: Gummiball.

- Über die Mauer nach rechts springen.

- In der Maschine zur Wolke mutieren (2 x hineingehen).

- Zahnrad holen.

- Verwandlung in Wassertropfen.

- Nach unten rechts zum Exit.

#### Level 3:

Anfangsgestalt: Gummiball.

- Nach links und in der Maschine in Wassertropfen verwandeln lassen.

- Durch Gitter fallen.

- Zahnrad holen.

- In der Maschine zur Wolke umbauen lassen.

- Nach oben durch das Gitter schweben.

- Nach rechts zum Exit.

#### Level 4:

Anfangsgestalt: Gummiball.

- Nach links, die Karte holen.

- Nach rechts in der Maschine zum Wassertropfen umarbeiten lassen, weiter rechts Wolke und Schlüssel holen, durch die Maschine in Wolke verwandeln lassen.

- Nach oben rechts fliegen, Gummiball und Truhe schnappen.

- Verwandlung zum Wassertropfen, nach unten durch das Gitter fließen.

- Auf der Hecke zum Stahlball mutieren.

- Mit Schwung nach rechts, die zwei Mauern zerstören.

- In vorderes Loch fallen lassen.

- Zahnrad holen.

- Unter dem Gitter zur Wolke werden.

- Weiter nach rechts, am Ufer in Gummiball verwandeln.

- Im Wasser zur Wolke werden, weiter nach rechts zum Exit schweben.

- Im Wasser zur Wolke werden, weiter nach rechts zum Exit schweben.

- Im Wasser zur Wolke werden, weiter nach rechts zum Exit schweben.

- Im Wasser zur Wolke werden, weiter nach rechts zum Exit schweben.

- Im Wasser zur Wolke werden, weiter nach rechts zum Exit schweben.

- Im Wasser zur Wolke werden, weiter nach rechts zum Exit schweben.

springen und die Wolke einsacken.

- Über das zweite Beet hüpfen (Vorsicht: Distel!).

- Über das Loch auf die Mauer hüpfen, Karte nehmen.

- Verwandlung in Wassertropfen.

- Ins Loch fallen lassen, in Wolke verwandeln.

- Hochgleiten, Schlüssel und Wassertropfen nehmen.

- Weiter nach links und in Wassertropfen verwandeln.

- Durch das Gitter nach unten fließen.

- Weiter nach rechts, vor dem Ausguß zum Gummiball mutieren.

- Weiter rechts, zu Stahl werden, nach unten, zu Gummi werden.

- Zahnrad holen.

- Verwandlung in Wolke, weiter nach rechts zum Exit.

#### Level 6:

Anfangsgestalt: Gummiball.

- Stern schnappen.

- Verwandlung in Stahlkugel.

- In Maschine zur Wolke umformen lassen (3 x hineingehen).

- Schlüssel und Karte holen.

- Unter Maschine hochhüpfen - man wird zur Stahlkugel.

- Steine zerschlagen, zur Wolke werden.

- Weiter nach oben, Sterne und Wasser holen.

- Über dem Gitter in Wassertropfen verwandeln.

- In der Maschine zur Wolke umfunktionieren lassen.

- Sofort in Wasserball verwandeln.

- In Maschine zum Stahlball mutieren.

- Nochmals in die Maschine und zur Wolke werden.

- Ab in den Exit.

## Bildung für Alle

Panama hat eine der unausgeglichsten Sozialstrukturen in ganz Lateinamerika: 60 Prozent des National-einkommens liegen in der Hand der oberen 20 Prozent der Bevölkerung. Die verheerende Folge: Riesige Elendsviertel erstrecken sich in direkter Nachbarschaft zur Großstadt. In San Miguelito entstand 1973 die „Bewegung der Selbsthilfekindergärten“ auf Initiative einiger Mütter aus diesem Elendsviertel. Heute gibt es bereits 169 Kindergartenzentren in den Gemeinden. Misereor unterstützt vor allem den Bau von neuen Kindergärten sowie die Entwicklung und den Kauf von Lehrmitteln und die Ausbildung von Beraterinnen, die den Müttern zur Seite stehen sollen.

Post giro Köln 556-505

## MISEREOR

Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt

Mozartstr. 9 - W-5100 Aachen

## Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC AMIGA  
SNES MEGA-DRIVE  
GAME-BOY  
GAME-GEAR CD-ROM

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an! (Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

## Groß Electronic

Versandzentrale  
Gartenweg 4  
D-94133 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25



## Alle Tips auf einen Blick

[illegible]





Wurde ja wirklich Zeit, daß unser Chefredakteur mal mit einem Game seines Namens geadelt wird – passenderweise läuft die Plattform-Arie nur auf edlen 1200ern und handelt von ausgestorbenen Urviechern!

# Oscar



Okay, wir geben's ja zu: Unser Oskar schreibt sich anders und überhaupt hat dieses Hüpfical viel mehr mit Stephen Spielbergs „Jurassic Park“ als mit unserem Redaktions-Terminator zu tun. Noch ehe Ocean das offizielle Spiel zum Film vom Stapel läßt, sind die Jungs von Flair Software nämlich auf den Zug der Zeit aufgesprungen und eröffnen einen digitalen Dino-Park, in dem die begehrten Filmauszeichnungen einzusammeln sind... Per Stick steuert man einen entzückend gezeichneten

chsen Hopser zu beseitigen sind und der Existenzkampf hier am Boden, zu Wasser und in der Luft tobt. Die wolkigen Gefilde werden dabei von großen Flugechsen und kaum erkennbaren Minidrachen beherrscht, während die diversen Fische und Quallen im feuchten Element zwar nicht ganz so urig aussehen wie ihre erdverbundenen Kollegen, jedoch nicht minder gefährlich sind. Kurz und gut, man ist dankbar für die allerorten bereitliegenden Extras bzw. die damit verbundenen Spezialfähigkeiten. Das wichtigste Utensil ist ein

Ausgang erreicht werden – freilich ohne zuvor einem Saurier zum Opfer zu fallen. Und das ist schon deshalb kein Zuckerschlecken, weil die Dinos nur durch einen mehrfachen Hopser zu beseitigen sind und der Existenzkampf hier am Boden, zu Wasser und in der Luft tobt. Die wolkigen Gefilde werden dabei von großen Flugechsen und kaum erkennbaren Minidrachen beherrscht, während die diversen Fische und Quallen im feuchten Element zwar nicht ganz so urig aussehen wie ihre erdverbundenen Kollegen, jedoch nicht minder gefährlich sind. Kurz und gut, man ist dankbar für die allerorten bereitliegenden Extras bzw. die damit verbundenen Spezialfähigkeiten. Das wichtigste Utensil ist ein sorgen. Und die übliche Plattform-Kost wie Zusatzleben oder Bonuspunkte ist ohnehin nie verkehrt, denn bei diesem Spiel ist das Überleben wahrhaftig eine Kunst, und das, obwohl die nett animierten Gegner meist nur stereotyp auf vorgegebenen Bahnen herumtrampeln. Neben dem Urwelt-Zoo hat man nämlich auch mit einer etwas durchwachsenen Steuerung zu kämpfen – wer sich beim Monstersprung nur ein paar Millimeter verschätzt, kann sich in der Sekunde von einem seiner vier Bildschirmleben verabschieden!



Höhepunkt erreicht; selbst wenn es bei Oscar nicht ganz für einen Oscar langt... (md)



Knirps durch multidirektional scrollende Levels, um im bunten Vergnügungspark voller Urechsen jene Oscars aufzuklauben, von denen Mr. Spielberg gar nicht genug bekommen kann. Sind all die teilweise gut versteckten Trophäen im Sack, muß nur noch der

Jojo, leistet es doch zum Saurier-Klatschen ebensogute Dienste wie zum Zertrümmern hinderlicher Wände; ja, sogar als Kletterseil ist das Teil zu gebrauchen. Ebenfalls sehr nützlich sind einzusammelnde Flügel, die für zeitlich begrenzte Flugfähigkeit

Wäre doch schade, schließlich ist die Grafik umwerfend detailliert und gagreich gestaltet (Dinos in Unterwäsche!), das Parallax-Scrolling klappt soft, und die fetzige Musik tröstet locker über die fehlenden Effekte unseres Testmusters hinweg. Kein Wunder, handelt es sich bei Oscar doch um jenes Spiel, das jedem neuen CD-beiliegen soll – an der CD-Version mit Mega-Intro, neuen 3D-Effekten und zwei zusätzlichen Levels wird aber noch gestrickt. Egal, denn auch mit vorliegender 1200er-Variante hat die Dinomania am Monitor einen vorläufigen



**OSCAR**  
(FLAIR SOFTWARE)

**PLATFORM-DINOS**

**78%**  
„BILDSCHÖN“



GRAFIK	90%
ANIMATION	79%
MUSIK	80%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	74%

**FÜR GEÜBTE**

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANL. (TEILW.)



Heimlich, still und leise werkelt Ascon neben dem Historienprojekt „Elizabeth“ an einem Fußball-Manager vom Allerfeinsten – und wir lassen die neue Sport-Bombe hier exklusiv für Euch platzen!

Der  
Meister  
aller  
Klassen

# ANSTOß



Leitfeld läuft in Richtung Strafraum. Klos wirft sich ihm entgegen und drängt ihn nach außen ab ... Leitfeld geht rechts an ihm vorbei und steht frei vor dem Tor ...

1. FC Bayern M.	0:0
1. FC Köln	
1. FC Nürnberg	0:0
Bayer Uerdingen	
VfB Stuttgart	0:1
Herder Bremen	

3:0 für Ascon

Ja, dieses Game ist wahrlich ein Ausnahmefall – und das in mancherlei Beziehung: Weil Anstoß einerseits bereits Ende Oktober Anstoß hat, das Programm andererseits jedoch noch nicht in seiner absolut endgültigen Version vorliegt, haben wir es einerseits schonmal vorab für Euch getestet, verzichten der Fairness halber andererseits jedoch auf eine ausführliche Bewertung. Mehr über diese ungewöhnliche Situation im nachstehenden Kästchen...

Daß dieses Game aber auch für sich genommen ein positiver Ausnahmefall ist, bestätigt als allererstes schonmal das originelle Spielziel: Hier dreht sich für ein bis vier Teilnehmer alles um die ganz konkrete Vorgabe, als Trainer eines Bundesligavereins innerhalb von zehn Jahren zum Teamchef der Nationalmannschaft aufzusteigen! Ist doch schwer in Ordnung, schließlich ist Bundes-Berti auch nicht mehr der Jüngste. Dennoch ist es kein Zucker-

schlecken, in die Fußstapfen von Herrn Vogts zu steigen (ging ihm ja mit denen von Kaiser Franz auch nicht anders...), weshalb es durchaus passieren kann, daß man lange vorher wegen Ungeschicks vom Vorstand gefeuert wird oder gar in die Zweite Liga absteigt. Kein Grund zur Panik, bekommt hier doch jeder eine zweite Chance bei einem anderen Erstligisten, hat dann aber natürlich weniger Zeit zur Verfügung und muß verständlicherweise mit den fragwürdigeren Vereinen vorlieb nehmen.

Der zweite auffällige Unterschied zur Genrekonkurrenz liegt in der geradezu gigantomanischen Präsentation – rein optisch ist dieses Spiel unter allen Wirtschaftssimulationen absolut konkurrenzlos! Das fängt bereits mit den schicken Grafikbildschirmen an, wo man durch Anklicken der Möblierung in diverse (Unter-) Menüs gelangt. Am Büroscreen etwa führt das Klemmbrett auf dem Schreib-

tisch zur Mannschaftsaufstellung, der Tresor wehrt Euch in die Geheimnisse der Finanzen ein und immer so weiter. Der eigentliche Hammer aber hängt woanders: Die Matches in Anstoß kommen einer TV-Übertragung näher als in jedem anderen Monitor-Spektakel, das wir jemals gesehen haben!

So werden die Begegnungen genau wie in der Glotze von „Fernsehkameras“ aus neun verschiedenen Perspektiven

immer wieder neu kombinierten Szenen werden durch Scrolltexte begleitet, die stets einen korrekten Kommentar zur jeweiligen Lage liefern. Ganz zu schweigen von Dingen, die dem Manager hier plötzlich und unverhofft widerfahren können; etwa, daß er nach dem Gewinn eines wichtigen Pokalspiels aus heiterem Himmel ein Interview geben muß. Bei den Multiple Choice-Antworten ist dann freilich Vorsicht geboten,

So ein Büro hätten wir auch gerne!



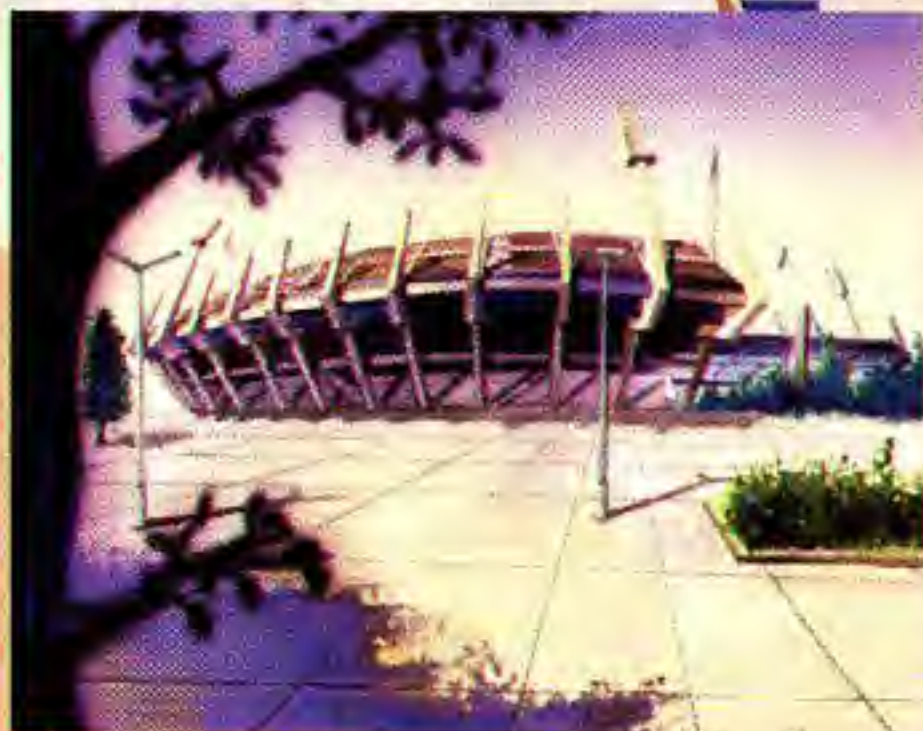
verfolgt, wobei die Animationen der teilweise riesigen Spieler einfach umwerfend wirken. Mehr noch, diese



Finanzlage des Vereins

Bilanzen  
Gehälter





denn wer unbedacht Spieler-schelte übt oder seinem Vereinsvorstand auf die Zehen tritt, muß mit Konsequenzen wie sinkender Mannschaftsmoral oder (fast noch schlimmer) sinkender Beliebtheit bei den Entscheidungsträgern seiner Karriere rechnen.

In ähnlich umsichtiger Weise wäre mit anderen öffentlichen Auftritten von Pressekonferenzen bis zu Einladungen ins Sportstudio umzugehen, was sicher bereits erahnen läßt, daß Ascons sportiver Meilenstein auch in Sachen Komplexität ganz neue Maßstäbe setzt. Eine Ahnung, die sich allüberall bestätigt: Vor dem Anstoß geht es bei Anstoß nicht etwa

nur darum, für die kommende Begegnung elf Kicker auf die Beine zu stellen, nein, da wäre zusätzlich ein Elfmeterschütze festzulegen, und wer die geeigneten Persönlichkeiten im Team hat, kann auch den Libero und/oder einen Spielma-cher bestimmen. Von der Stärkenverteilung auf Angriff, Sturm und Mittelfeld lassen sich wiederum im Vergleich zu den entsprechenden Werten des Gegners Rückschlüsse auf die erforderlichen Trainings-einheiten ziehen (insgesamt sind elf verschiedene Bereiche von der Abseitsfalle über Tackling bis hin zu Spezial-programmen für einzelne Kicker realisierbar), und die hängen ihrerseits mit dem fan-tastisch umfangreichen Stati-stik-Material zusammen. Wer

dort etwa feststellt, daß seine Jungs prinzipiell nach der Halbzeit kaum noch zu ge-brauchen sind, sollte vielleicht etwas für deren Kondition tun, und falls sich ergibt, daß in den ersten zehn Minuten be-sonders häufig ins Schwarze getroffen wird, spricht nichts dagegen, die Athleten von An-fang an und ohne Rücksicht auf Verluste stürmen zu las-sen, um etwas später eine mo-deratere Strategie einzuschla-gen.

Ja, da staunt Ihr, was? Dabei handelt es sich bei all dem nur um einen halbwegs repräsen-tativen Ausschnitt des Gebote-nen, alle Features dieses Su-per-Hits gebührend zu würdi-gen, würde fast schon ein Son-derheft füllen. Stichworte wie Finanzkalkulation, Verhand-lungen mit Sponsoren, Sonderereignisse en masse, Prominenten-Tip oder Replay-Funktion belegen das locker, wenn auch nach wie vor un-vollständig. Blicke erstens noch zu erwähnen, daß der ra-sante Titelsound den abwechs-lungsreichen Effekten und Musikstücken nicht nachsteht und daß die Maus mit ihren sauber durchdachten Icons und Menüs prima zurecht-kommt. Blicke zweitens zu klären, ob die Stratego-Kicker nunmehr einen neuen Deut-schen Meister haben – und bliebe drittens festzustellen, daß diese Frage wohl nur mit einem herzhaften „Jawoll“ be-antwortet werden kann! (jn)

So schön können Stadien sein...



## ACHTUNG SONDERFALL!

**WIE BEREITS ANGEDEUTET, GIBT ES DIESMAL AUSNAHMSWEISE KEINE NOTEN, WAS EINFACH DARAN LIEGT, DASS DAS PROGRAMM ZWAR NAHEZU FERTIG VORLIEGT, VORLÄUFIG ABER ERST AUF EINEM AMIGA 4000 MIT 16 MB. NUN IST MAN BEI ASCON DABEI, RECHTZEITIG ZUM RELEASE-DATE JE EINE VERSION FÜR STANDARD-AMIGAS UND 1200ER DARAUS ZU STRICKEN, WORAUS SICH ZWANGLOS ERGIBT, DASS NOCH NICHT FESTSTEHT, WELCHE TECHNISCHEN UND SPIELERISCHEN DETAILS FÜR WELCHE MASCHINE REALISIERT WERDEN KÖNNEN. FELSENFEST STEHT HINGEGEN, DASS WIR EUCH DARÜBER NACHTRÄGLICH INFORMIEREN WERDEN – UND DASS ES SICH BEI ANSTOSS UM EINEN WASCHECHTEN MEGAHIT HANDELT!**





# James Pond 2

## Robocod

Jetzt haben wir das zweite Plattform-Abenteuer des schuppigen Geheimdienstlers schon zum dritten Mal im Test – nach den Versionen für A500 und A1200 legte Millennium nun eine Fassung für das Amiga CD<sup>32</sup> vor!

Auch wenn's nur eine Umsetzung mit Detailverbesserungen ist, bitten wir die Kapelle um einen Tusch: Robocod ist das erste testreife Game für Commodore neue Schillerscheibenschleuder. Kein übler Einstand, immerhin bürgte der Flossen-



... am 1200er ...

träger bereits in seiner Urfassung für Jump & Run nach Maß...

Vorgeschichte und Gameplay wurden denn auch nicht angefasst, nach wie vor will der üble Dr. May-be die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes sprengen, was Pond binnen 48 fiktiven Stunden vereiteln soll. Also hetzt er durch 80 exotisch-bunte Levels voller tödlicher Abgründe und hüpfet Schneemännern, Spielzeugsoldaten und -autos oder Mega-Teddies auf den Kopf, um als Pinguine getarnte Bomben zu entschärfen. Dank eines Hi-Tec-Anzugs kann sich der Cartoon-Agent schier endlos strecken, sonstige Extras oder Waffen gibt's nicht, das tonnenweise herumliegende Sammel-Gebäck bringt meist mehr Punkte, manchmal auch ein Zusatzleben.

Die hübsche Grafik mit den Knuddel-Sprites und Parallax-Scrolling in Weichspülerqualität wußte bereits am 1200er zu beeindrucken, was also



Robocod in der Urfassung...

kann der CD-Agent, das seine Vorgänger nicht konnten? Nun, zum einen gibt's auf der Power-Konsole ein echtes Zeichentrick-Intro, zum anderen sieben zusätzliche und teilweise wirklich exzellente Musikstücke. Und weil auch die Steuerung durch die Zwei-Button-Bedienung des Joypads noch einen Zahn zugelegt hat, ist der neue Pond ganz klar der beste Pond! (rl)

CD<sup>32</sup>

... und in der neuen CD-Version.

### JAMES POND 2 ROBOCOD (MILLENNIUM) JUMP & RUN

78%



„GELUNGEN“

GRAFIK	80%
ANIMATION	78%
MUSIK	83%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	76%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-

### Atari Software

3-D Konstruktion Kid + Video DV	ANW	79,50	Monter Maxman DV	ADV	64,00
AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50	Mega lo Mania sehr gut DV	STR	69,50
Airbus 320 DA	SIM	89,50	MegaSports-30 Sportspiele DA	SPO	65,00
Amperster DV	RDL	74,00	Microgolf Golf DA	SPO	74,00
B-17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	Mig 29 Superforum DA	SIM	87,00
Bat 2 gut DV	RDL	77,00	Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	67,50
Batman Command gut DA	SIM	58,00	Narr Vietnam DV	STR	67,50
Big Business DV	SIM	54,50	Narr DA	ACT	53,00
Black Gold gut-Berghaus DV	SIM	62,50	On the Road DV	SIM	58,50
Bynderliga Manager Profi 2,0 DV	SPO	69,50	Pattner DV	STR	69,50
Campaign DV	STR	65,00	Pazifik Island gut DV	SIM	69,00
Captain Planet DA	ACT	59,50	Pharos sehr gut DA	STR	69,50
Casles gut DA	STR	69,00	Piffeljahr DA	ACT	59,00
Chuck Yeager Flight Simulator 2.0 DDA	SIM	49,50	Populous 1 DA	STR	47,00
Civilization DV	STR	75,00	Populous 2 DA	STR	67,50
Dungeon Master + Chess Strike Back DV	RDL	63,00	Powermancer DA	STR	69,50
Dynablasters + 4 Player Adapter DA	STR	62,50	Powermancer Data Disk 1, Weltkrieg DA	STR	39,50
Elvira 1 gut DV	ADV	69,00	Quest and Glory Sammlung DA	SAM	75,00
Elvira 2 gut DV	RDL	74,00	Railroad Tycoon DV	SIM	79,00
Epir gut DA	SIM	67,00	Rampart DA	STR	59,00
F 15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00	Raiders DV	STR	69,00
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Rings of Medora + Invest + Tormworld DV	STR	69,50
F-29 Terminator DA	SIM	57,00	Robocop 3 DA	ACT	59,50
Face of Ice Hockey DA	SPO	62,50	Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	62,50
Face Gates of down DV	ADV	69,50	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
Final Fight DA	ACT	59,00	Sim City + Populus DA	STR	69,50
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Skull and Crossbones DA	ACT	59,00
Flight of the Intruder DA	SIM	75,00	Soccer Stars 4 Spiele DA	SPO	62,50
Fornell eine Grand Prix DV	SIM	79,00	Kick off 2-Emily Hughes Soccer-Gestro 2-Microprose Soccer	ADV	59,50
Goblins DV	ACT	62,50	Spirit of Adventure DV	SPO	59,50
Goody DA	ACT	59,00	Starbyte Supersoccer DV	STR	59,00
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Strategic DA	SAM	129,00
Hill Street Blues DV	RDL	59,50	Team Sport - Soft und Hardware	SAM	129,00
Hock DV	ADV	62,50	Great Courts 2-Multi, United Europe + 4 Apache 1-Joystick + 4 Player Adapter	SIM	69,00
Kaiser DV	STR	92,50	Team Yankee DV	SIM	69,50
Kick of 2 - Player Manager - Final Wyr DA	SPO	62,50	Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50
Knights of the Sky DA	SIM	74,00	Terminator 2 DA	ACT	59,50
Legend of Fairghall DV	RDL	69,50	Their Finest Hour (B.D.E.) gut DA	SIM	69,50
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Lemmings 2 Neu DA	STR	62,50	Turrisian 2 DA	ACT	57,00
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	Ultima 4	RDL	64,30
Lin Wyr Challenge A	STR	52,00	Ultima 6 DA	RDL	69,50
Linux DV	ADV	69,50	Utopia gut DV	STR	69,50
Lotus 2 DA	SPO	59,50	Winzer DV	SIM	62,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00	Wrestle Mania DA	ACT	62,50
M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00	Zack MC Kracken	ADV	49,50
Manchester United Europe DA	SPO	59,50			

### Atari Hardware

Joystick Gravis clear sehr gut	HW	64,50	Laufwerk Extern 3,5 abschaltbar DA	HW	189,00
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	64,50	Mouse Digitaluxe durchschichtig gut	HW	44,50
10 Spiele unserer Wahl gut sortiert	SAM	165,00			

### Hardware Amiga

1 MB Speicher A-500 Plus DA	HW	99,00	Festplatte intern 40 MB + Zubehör DA	HW	565,00
1 MB Speicher A-600 DA	HW	119,00	Controller + Handbuch + Software für Amiga 500/500 Plus		
1 MB-Speicher mit Uhr A-500 DA	HW	65,50	Handscanner Prof. 400 DPI Amiga DA	HW	357,00
1 MB Speicher ohne Uhr A-500 DA	HW	55,50	Joystick Competition pro schwarz oder clear	HW	29,00
1,3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition pro Deluxe	HW	33,00
2 MB Speicher für Festplatten	HW	189,00	Joystick Competition pro Mini	HW	32,00
2,04 Kickstart + Disketten + Buch DA	HW	130,00	Joystick Gravis clear-sehr gut	HW	64,50
2,04 Kickstart ROM DA	HW	93,00	Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	59,50
2,04 Kickstart + Disketten + Buch E	HW	110,00	Joystick Junior SJ 119	HW	15,00
2,5 MB Speicher + Uhr Amiga 500 DA	HW	199,00	Joystick Quikjoy II SV 172	HW	15,00
2,5 MB Speicher Amiga 500 DA	HW	185,00	Kickstart Umschaltplatte DA	HW	29,50
2,5 Mhz Coprocessor für Turbokarte	HW	135,00	Kickstart Umschaltplatte Aurora DA	HW	45,00
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50	Schaltger. Mauseklick zwischen verschiedenen Kickstart Versionen um		
Action Cartridge Super 4 Profi DV	ANW	75,00	Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	139,00
BTX Set - Handbuch - Software DA	HW	34,50	Laufwerk intern 3,5 Zoll DA	HW	135,00
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	64,50	Mouse Amiga	HW	45,00
Disketten Setteil 2.00 50 Stück	HW	30,00	Mouse Digitaluxe durchschichtig gut	HW	44,50
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	29,00	Mouse Terhase Zyler + Mousepad	HW	62,50
Diskettenbox 100 clear/schwarz	HW	29,00	Netteil Amiga 500	HW	97,00
Diskettenqualizer für 13 Disketten	HW	12,50	Turbokarte 32 Bit + 1 MB + 25 Mhz CD DA	HW	495,00
Festplatte 105 MB Komplet System DA	HW	799,00	sehr einstellbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Speckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einstellbar			Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CD DA	HW	545,00
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	899,00	sehr einstellbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Speckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einstellbar			Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CD DA	HW	475,00
Festplatte 150 MB Komplet System DA	HW	950,00	32 Bit sofort einstellbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Speckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einstellbar			Turbokarte 68020 - 32 Bit + 1 MB DA	HW	375,00
Festplatte 170 MB Komplet System DA	HW	1125,00	Turbokarte 68020 abschaltbar DA	HW	195,00
Ausgerüstet wie andere Festplatten			Turbokarte 68020 + 25 Mhz Coproz. DA	HW	325,00
Festplatte 210 MB Komplet System DA	HW	1250,00	Turbokarte 68030 / 1 MB/32 Bit Neu DA	HW	499,00
Speckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einstellbar			sehr einstellbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Festplatte 250 MB Komplet System DA	HW	1530,00	Turbokarte 68030 / 4 MB/32 Bit Neu DA	HW	619,00
Speckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einstellbar					
Festplatte 540MB Logiksystem DA	HW	2400,00			
Ausgerüstet wie andere Festplatten					
Festplatte Intern 120 MB + Zubehör DA	HW	789,00			

### Hardware PC

Aktive Lautsprecher 2 Stück DA	HW	799,00	Joystick Trust Master Flight	HW	172,50
Markenqualität von der Firma Bose sehr gut			Joystick Trust Master Weapon	HW	169,50
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	34,50	Mouse Digitaluxe durchschichtig gut	HW	69,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00	Soundblaster 16 ASP + Microphon DA	HW	450,00
Diskettenbox 100 clear/schwarz	HW	29,50	Soundblaster 2.0 Deluxe Edition DV	HW	179,00
Joystick Gravis Analog pro Super	HW	74,50	enthält zusätzlich: Lemmings und Indiana Jones 500		
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	69,50	Soundblaster pro Deluxe + 2 Spiele DV	HW	299,00
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	69,50	enthält: Lemmings und Indiana Jones 500		
			Soundkarte Adlib Gold 1000 DA	HW	375,00



**BTX: S:M: SOFT**

**VERSANDKOSTEN:**  
Vorkasse 3,00  
Post Nachnahme 9,50  
Ausland Vorkasse (nur EC oder Bar) 15,00  
Ab 4 Spiele Versandkosten frei!!!  
Bestellzeiten:  
Tel.: 082 32/64 09 Montag bis Sonntag 10-21 Uhr  
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag versandfertig gemacht!  
Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem  
Versand getestet!  
Bitte kostenlose Prospekt anfordern  
(PC, Amiga und Atari)  
Auf Wunsch: Schicksalsscheine um 2,50 DM



Soft aus dem sonnigen Italien tröpfelt ja eher spärlich, und wenn doch mal was bei uns eintrudelt, dann ist's meist ein bestenfalls mäßiges Hüpical. Mit Dynabites Grafikadventure soll nun alles besser werden.

Und tatsächlich, auf den ersten Blick macht diese im fernen Japan handelnde Räuberpistole gar keinen schlechten Eindruck. Allein das (ähnlich wie bei „Indy IV“) richtig spielbare Intro ist schon eine Schau: schräg, witzig, krank!

Okay, die Idee mit den drei Hauptpersonen, die sich immer wieder über den Weg laufen, kennen PC-Abenteurer schon aus „Leather Goddesses of Phobos II“, am Amiga kann sie hingegen durchaus ein paar Originalitäts-Punkte verbuchen. Die grundsätzliche Aufgabe lautet dabei zwar stets, einen fiesen Dunkelmann der Unterwelt ans Licht zu zerren, aber der Weg dorthin ist halt in hohem Maße davon abhängig, ob man in der als Code-



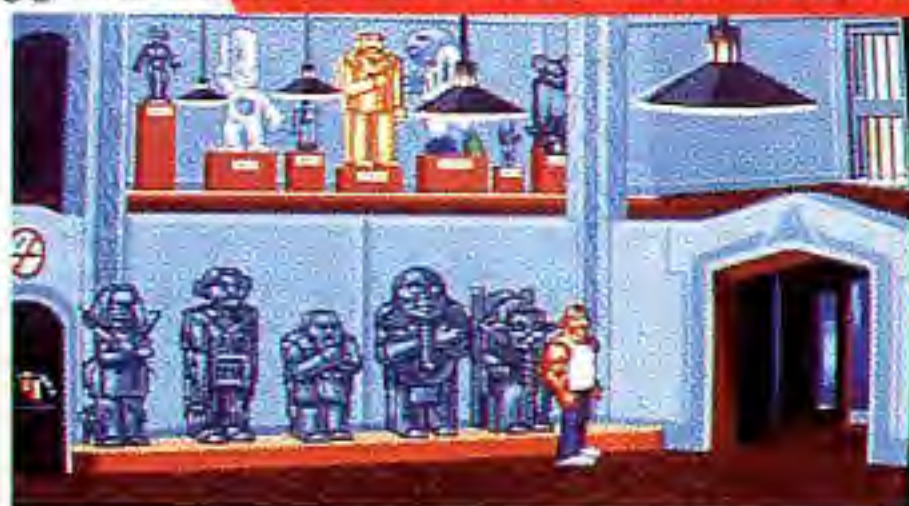
abfrage gestalteten Auswahlsequenz den ehrbaren Meisterdieb Doug Nuts, die Vamp lady Donna Fatale oder den rumben, wenn auch herzenguten Haudrauf Dino Fagioli zum digitalen Alter ego erkürt. So bekommt etwa Mr. Nuts erst mal 'nen ordentlichen Kunsträuber Auftrag, während Dino sein Leben als Museumsgehilfe fristet. Wo er doch viel lieber den großen Wettbewerb im Sumo-Ringen gewinnen würde...

Könnte also ein spaßiges Knobeln werden, und immerhin wirkt zumindest der Part von

Doug Nuts anfänglich ebenso durchdacht wie juxig. Doch bald schon stellen sich Längen ein, und das geographische Vorstellungsvermögen der Programmierer scheint manchmal ziemlich fragwürdig zu sein — wovon leidende Besucher des labyrinthischen Stadtparks ein trauriges Liedchen trällern können. Miß Donna und Dino haben in puncto Spiellaune und Rätsellogik dann erst recht nicht mehr viel am Kasten, und so wird es für uns Zeit, ein paar Zeilen zur Technik aufs Papier zu bringen: Man schickt seine Helden via Point und Klick durch die dreidimensionalen Bilder des Abenteurers, ein aufrufbares Iconfeld mit integriertem Inventory ist für die komplizierteren Tätigkeiten zuständig, und mit Passanten wird per Multiple choice gequatscht (wobei die Screentexte mit erfreulich guten Deutschkenntnissen glänzen). Auch der Sound muß am Haben-Konto verbucht werden, können die Musikstücke und gelegentlichen FX doch wenigstens kurzfristig die heraufdämmernde Langeweile zurückdrängen.

Für die Grafik der Nippon-Safes gilt das Lob hingegen nur begrenzt, denn zwar lehnt sich die Optik ein wenig an Sierras „Larry“ an, erreicht je-

doch bei weitem nicht die Edelklasse des amerikanischen Gentleman-Loosers. Das gilt einerseits für die oft etwas detailarmen Zeichnungen, andererseits für die wohl flotten, aber nicht besonders realistischen Animationen der Sprites. Für ein richtig großes Adventure reicht es somit vorne und hinten nicht, und das Prädikat „Geheimtip“ wurde auch verpaßt — dafür hätte das Game den anfänglich gezeigten Charme halt schon ein paar Takte länger durchhalten müssen... (jn)



#### NIPPON SAFES INC. (DYNABYTE)

##### GRAFIKADVENTURE

**55%**

„GUTER ANSATZ“



GRAFIK	71%
ANIMATION	56%
MUSIK	65%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	49%

##### FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



## Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Games	Computer
Abandoned Places 2*	Shadow Of The Comet*	Amiga 600
Aces Of The Pacific*	Sim Life*	Amiga 1200
Airbus A320	Space Hulk	Auftr. für int. 40 MB Festpl.
Artemis	Space Quest 5*	Auftr. für int. 85 MB Festpl.
Battle Isle Data Disk 2	Star Trek*	Auftr. für int. 210 MB Festpl.
Body Blows	Starmaster (DGA 2)*	
Burntime*	Syndicate	
Burning Steel*	Task Force 1942*	
Chaos Engine	Tetris	
CaveWorld*	Tomato*	
Dune 2	Traps & Treasures	
Der Patrizier	Wing Commander (dt.)	
Dogfight*	Yo! Joe!	
Eos Quest 2*		
Eishockey Manager		
Empire Deluxe*		
Eye Of The Beholder 3*		
Fields Of Glory*		
Fire & Ice		
Flashback		
Goal (Kick Off 3)		
Grand Prix		
Gunship 2000		
Hired Guns*		
History Line		
Indiana Jones 4		
Ishar 2		
Kings Quest 6*		
Lemmings 2		
Lionheart		
Liverpool		
Lothar Mathias*		
Lost Vikings		
Mastertron*		
Monkey Island 2 (dt.)		
Might & Magic 4*		
Pirates Gold*		
Sensible Soccer (2000)		

Bestellannahme  
Telefon (030) 621 60 21  
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Laden- & Versandanschrift  
Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28  
12053 Berlin (Neukölln)

## ARKTIS



Software GmbH

## Eiskalt!

ARKTIS-Software GmbH  
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl  
Telefon 02547/1283 - FAX 1353

Versandkosten: Nachn. DM 8,- oder Vorkasse DM 4,-

## JURASSIC PARK

deutsch

65,-

### AMIGA

1869 (dt.)	DM 72,-
Airbus A320/USA (dt.)	DM 93,-
A-Train (dt.)	DM 86,-
A-Train Const. Set (dt.)	DM 43,-
Ballistic Diplomacy (dt.)	DM 49,-
Bundesliga Man. 2.0 (dt.)	DM 72,-
Burntime (dt.)	DM 72,-
Civilization (dt.)	DM 82,-
Delivery Agent (dt.)	DM 49,-
Der Patrizier (dt.)	DM 72,-
Disposal Hero (dt.)	auf Anfrage
Dune (dt.)	DM 57,-
Dune II (dt.)	DM 57,-
Eishockey Manager (dt.)	DM 79,-
Eye of the Beholder II (dt.)	DM 86,-
Flashback (dt.)	DM 65,-
Global Gladiators (dt.)	DM 50,-
Gunship 2000 (dt.)	DM 72,-
Goal! (dt.)	DM 65,-
Historyline 1914-1918 (dt.)	DM 86,-
Indiana Jones IV (dt.)	DM 86,-
Ishar 2 (dt.)	DM 57,-
Jonathan (dt.)	DM 86,-
Jurassic Park (dt.)	DM 65,-
Legend of Kyrandia (dt.)	DM 79,-
Lemmings II (dt.)	DM 65,-
Lionheart (dt.)	DM 57,-
Napoleonics (dt.)	DM 72,-
MauMau / Rommé (dt.)	DM 49,-
Monkey Island II (dt.)	DM 86,-
Morph (dt.)	DM 50,-
Pinball Dreams (dt.)	DM 50,-
Pinball Fantasies (dt.)	DM 57,-
Reach for the Skies (dt.)	DM 57,-
SKAT deluxe (dt.)	DM 49,-
Sensible Soccer (dt.)	DM 50,-
Syndicate (dt.)	DM 65,-
The Lost Vikings (dt.)	DM 72,-
Transarctica (dt.)	DM 57,-
Traps 'n Treasures (dt.)	DM 57,-
War in the Gulf (dt.)	DM 72,-
Wing Commander (dt.)	DM 65,-
Wolfen (dt.)	DM 59,-
Yo! Joe! (dt.)	DM 57,-

Sollte gerade ein Programm was Sie suchen nicht in dieser Liste stehen fragen Sie uns. Wir haben (fast) immer alle Programme für AMIGA und PC auf Lager... natürlich zum eiskalten ARKTIS Preis. Wenn erhältlich immer dt. Version!

(dt. = DEUTSCHE VERSION)

Hotline: 02547-1283



CIVILIZATION



DELIVERY AGENT



EISHOCKEY MANAGER



DUNE II

## Der Gebrauchte-Spielemarkt

AMIGA-SOFTWARE  
GEBRAUCHT UND NEU

Airbus A320	DA 79,90
Ancient Art of War in the Skies	DA 59,90
Arabian Nights	DA 59,90
B.I.T. Flying Fortress	DA 69,90
Battle Isle, Mond v. Chroma	DA 49,90
Battle Isle - Date 2	DA 79,90
Bunny Bricks	DA 49,90
Campaign	DA 69,90
Civilization	DA 79,90
Combat Classic	DA 69,90
Desert Strike	DA 59,90
Dynablasters	DA 59,90
F-15	DA 39,90
Gunship 2000	DA 69,90
Goal	DA 59,90
History Line	DA 89,90
Indiana Jones 4	DA 89,90
Lemmings 2	DA 69,90
Lost Treasure Intocom	DA 59,90
Lotus 1-3	DA 65,90
Lotus Turbo Challenge	DA 29,90
M1 Tank Platoon	DA 34,90
Monkey Island	DA 79,90
Monkey Island II	DA 89,90
Penthouse Hot Numbers	DA 44,90
Pinball Dreams	DA 59,90
Pinball Fantasies	DA 59,90
Pirates	DA 29,90
Populous 2	DA 59,90
Reach for the Skies	DA 59,90
Sensible Soccer 92/93	DA 59,90
Silly Pully	DA 59,90
Sport Masters Comp.	DA 59,90
Stellar 7	DA 29,90
The Greatest Game	DA 29,90
Team Yankee	DA 29,90
Transarctica	DA 59,90
War in the Gulf	DA 69,90
Whales Voyage	DA 59,90
Wing Commander	DA 69,90
Wing Commander	DA 59,90
Zau McFischen	DA 44,90

Versandkosten 6,- DM Vorkasse  
10,- DM Nachnahme  
Komplettliste mit neuen und gebrauchten Spielen  
1,- DM Rückporto

**SOFTCITY**  
LEOPOLDSTR. 17  
95615 MARKTREDWITZ  
TEL./Fax: 09231/63755  
ZEITWEISE ANRUFBEANTW.

## Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax -1294  
hotline news -8405

A-Train	DV 83,90
Abandoned Places II	DV 61,90
Airbus A 320	DA 69,90
Airbus-USA Edition	DA 89,90
Ancient Art of War...	DA 57,90
Arabian Nights	DV 69,90
B.C. Kid	DA 59,90
Battle Isle II	DV 46,90
Body Blows	DA 47,90
Bundesliga Man-Pro II	DV 67,90
Championship Manager 93	DV 65,90
Chaos Engine	DA 49,90
Chuck Rock II	DA 45,90
Desert Strike	DA 55,90
Eishockey Manager	DV 69,90
Flashback	DV 59,90
Fly Harder	DV 68,90
Global Gladiators	DA 49,90
Goal (Kick off 3)	DV 62,90
Gunship 2000	DA 63,90
Hannibal	DV 64,90
Humana Race	DV 69,90
Indiana Jones IV	DV 77,90
Ishar II	DV 51,90
KGB	DV 53,90
Legend of Kyrandia	DV 58,90
Lemmings II	DA 69,90
Lionheart	DA 54,90
Lost Vikings	DA 69,90
Lotus 1-3	DA 54,90
Monkey Island 2	DV 77,90
Morph	DA 49,90
Nicks Boom II	DA 62,90
No. 2 Collection	DV 76,90
Penthouse Hot Numbers	DV 45,90
Perfect General	DA 72,90
- Date Disk	DA 49,90
Pinball Fantasie	DA 66,90
Push Over	DA 55,90
Sink or Swim	DA 39,90
Space Legends	DA 69,90
Super Frog	DA 49,90
Syndicate	DV 60,90
Traps 'n Treasures	DV 69,90
Yo! Joe!	DV 55,90

für Amiga 1200:

1869	DV 69,90
Airbuses	DV 72,90
Burntime	DV 66,90
Int. Golf Champ.	DV 55,90
Ishar	DV 73,90
James Pond II	DA 49,90
Nigel Mansell	DA 62,90
Sleepwalker	DA 56,90
Transarctica	DV 69,90
Trills	DA 46,90
Whales Voyage	DV 61,90
Zool	DA 49,90

Kostenlos Komplettliste anfordern!  
Nachnahme DM 7,90 Ausland DM 12,50  
Vorkasse / Stammkunden DM 4,90

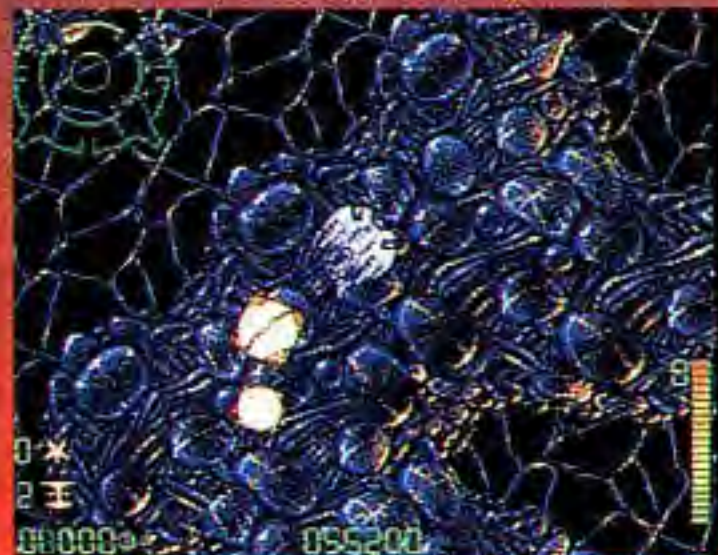




Wer an Core Design denkt, der denkt an Action-Knaller wie etwa „Chuck Rock I & II“ – nur an dieses herzlich hausbackene Ballerspiel sollte er tunlichst nicht denken! Bereits die Vorgeschichte trieft vor Einfallsreichtum, erzählt sie doch das alte Märchen von den bösen Aliens, die sich auf sechs Inselplaneten eingenistet haben, um von dort aus die Erde zu erobern. Ihr denkt, das sei langweilig? Dann laßt Euch mal das Gameplay auf der Zunge zergehen: Mit einem Raumer grast man die Draufsicht-Gestirne (jedes besteht aus zwei Levels) ab, sammelt Power Ups, Extraleben, Bonuspunkte und Zusatzenergie ein, erledigt bei multidirektionalem Scrolling große und kleine Gegner, geht zwischen

den Stages im Waffenshop einkaufen und... nix und, das war's auch schon.

Okay, die diversen Techno- und Lavalandschaften sehen geheimnisvoll aus, und auch das Kanonenfutter für die insgesamt zehn verschiedenen Laser kann sich sehen lassen. Es gilt, pro Level eine bestimmte Anzahl von Bodenzielen zu zerstören, von allen Seiten greifen phantasievoll gestaltete Aliens an, und die Endmonster sind wahrhaft gewaltig. Doch kann die hübsche Präsentation



Ballern wie Anno dunne-mals...

mit den teilweise animierten Hintergründen und der fetzigen Soundbegleitung halt nicht einen Moment darüber hinwegtäuschen, daß Blastar zu einer aussterbenden Gattung gehört – wer hat heute noch ernsthaft Interesse an einem „Cosmic Pirate“-Klon?

Wir jedenfalls nicht, schon gar nicht, wenn er mit einer mißratenen Rotationssteuerung und reichlich unfairen Angriffsformationen gekoppelt ist. Da auch das weiter hinten im Heft getestete „Blob“ nicht gerade

ein Hammer ist, sei Core Design hiermit doch dringend die Rückbesinnung auf alte Tugenden ans Herz gelegt! (C.Borgmeier)

BLASTAR (CORE DESIGN)	
BALLEREI	
57%	
„ALTSACKEN“	
GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	70%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	49%
DAUERSPASS	53%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	noch offen
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

## Ausgebremst?



Im Interview in der letzten Ausgabe haben es die Jungs angedroht, jetzt haben sie es wahrgemacht: Mit dieser Formel-1-Raserei startet Team 17 die Großoffensive auf den Budget-Markt! Schön und gut, nur für die erste Startreihe reicht es nicht, da stehen wie gehabt Highlights vom Schlage eines „Jaguar“, „For-



mula 1 Grand Prix“ oder „Lotus“. Dabei kann F17 trotz seines Spartariffs mit erstaunlich vielen Optionen aufwarten: Man darf seinen Fahrer benennen, zwischen Automatik und manueller Schaltung wählen und sich für Stick oder Feuerknopf als Gaspedal-Ersatz entscheiden. Sodann stehen zwei Spielmodi zur Wahl, wobei man im Arcade-Modus immer drei Runden pro Rennen dreht und sich die rechnergesteuerten Boliden am Können des Spielers orientieren, was ihre fahrerischen Qualitäten betrifft. Dem gegenüber werden im

Normal-Modus Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Runden eigenhändig bestimmt. So aufregend das klingen mag, in der Praxis sind die Qualifikationsläufe ebenso reizlos

wie Einzelrennen auf einem der 16 authentischen Kurse (Monaco, Hockenheim etc.) oder die komplette WM-Saison. Warum? Na, erstens, weil die Computergegner keine große Herausforderung darstellen – nur nach Crashes, die eine Beschädigung am Fahrzeug nach sich ziehen und einen zeitraubenden Boxenstop unumgänglich machen, kommt anlässlich der Aufholjagd so etwas wie Spannung auf. Zweitens sieht die 3D-Grafik recht langweilig aus, am Straßenrand flitzen ewig dieselben Bäume und Werbetafeln vorbei, Hügel bzw. Täler sind kaum vorhanden, und das Zoomen hat man auch schon flüssiger gesehen. Immerhin klingen Soundeffekte und Titelmusik ganz ordentlich, die Steuerung geht ebenfalls klar.

Was letzten Endes nicht klargeht, ist ironischerweise der Preis: Der Klassiker „Lotus II“

fährt sich schon wegen seines Splitcreens um Klassen besser und ist mittlerweile längst günstiger zu haben als die sparsamen F17-Parcours... (tl)

F17 CHALLENGE (TEAM 17)	
3D-RASEREI	
57%	
„ÜBERHOLT“	
GRAFIK	61%
ANIMATION	59%
MUSIK	68%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	52%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 39,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	WM/RUNDENZEITEN
DEUTSCH	ANLEITUNG



# GESPENSTISCH GUT



P  
J  
O  
K  
E  
R  
  
P  
C  
  
J  
O  
K  
E  
R  
  
P  
C  
  
J  
O  
K  
E  
R

## JOKER

AKTUELLE SPIELE-KOMPETENTE TESTS

**BURNTIME**  
**RAILROAD TYCOON DELUXE**  
**FLIGHT SIMULATOR V**  
**LOTHAR MATTHÄUS**  
**TORNADO**  
**BLUE FORCE**

MARKTÜBERSICHT TOTAL

**CD-ROM-LAUFWERKE**  
**ALLER PREISKLASSEN**  
**IM PRAXIS-TEST**

PREISWERT ODER BILLIG?

**ALLES ÜBER**  
**DISKETTEN-MAGAZINE**

INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

SEPTEMBER

9/93

DM 7,- / oS 56,-  
str 7,- / hftl 8,50  
Lit 6,800/DR 1,200

DER ADVENTURE - COP' PACKT AUS!  
EXKLUSIV-INTERVIEW MIT  
JIM WALLS



PC JOKER

DAS MAGAZIN FÜR ALLE,  
DIE ALLES ÜBER  
COMPUTER-ENTERTAINMENT  
WISSEN WOLLEN...

TIPS, TRICKS, CHEATS...  
RETURN OF THE PHAN  
BETRAYAL AT KRONDO  
PRINCE OF PERSIA 2  
ULTIMA 7/III  
SYNDICATE  
U.S.A.

**JETZT NEU AM KIOSK!**





# AKTION LESERTEST

## B-17 Flying Fortress

Im Cockpit der Lesertest-Redaktion sitzt heute der 19jährige **Helmut Reichersdörfer** aus Schrob-  
benhausen — also schnallt Euch an, stellt das  
Rauchen ein und haltet die Bomben griffbereit!

Mit der digitalen B-17 bietet MicroProse den Simulanten die Möglichkeit, einen Bomber aus allen Blickwinkeln, vom Piloten, über den Navigator bis hin zu diversen Schützen, wirklichkeitsgetreu nachzuempfinden. Der historisch verbrieft Hintergrund ist im 2. Weltkrieg angesiedelt:

Unabhängig vom Angriffsobjekt folgt der Flug stets dem gleichen Schema — nach dem Abheben vom englischen Flugplatz formiert man sich mit zwei anderen Bombern und geht auf Zielkurs. Unterwegs sollte man jedoch seinem Navigator auf die Finger schauen, da er sich gerne verrechnet und so schnell die Orientierung verloren ist. Auch die Schützen schielen zunächst beim Zielen, der Mann am Bombenschacht scheint zu tief ins Bierglas geschaut zu haben, und dem Funker entgeht so manches Sprüchlein. Doch lernen die Jungs schnell, so daß man nach einigen Missionen eine schlagkräftige Crew versammelt hat.

Über Feindterritorium wird man von Jägern beschossen, sofern man sich das Pack nicht durch geschickte MG-Bedienung vom Hals hält. Im Schadensfall wollen Verwundete versorgt sein, und brennende Motoren müssen gelöscht werden. Zur Bewältigung dieser Aufgaben können einzelne Besatzungsmitglieder durch die Räume der B-17 gehetzt werden, wobei es auch auf individuelle Fähigkeiten ankommt. So kann ein Schütze z.B. nicht

das Bombenabwurfgerät bedienen, wenn er nur einen Erste-Hilfe-Kurs gemacht hat. Hat man trotz Flak- und Jägerabwehr das Ziel eingesichert, gilt es Orden und Beförderungen einzuheimsen bzw. zu verteilen.

Technisch präsentiert sich die PC-Umsetzung als gelücktes Vektorgrafik-Spektakel mit kleinen Abstrichen in Sachen Details und Geschwindigkeit. Die Schlagermusik im Stil der Zeit sowie die Märsche in den Menüs sind pfiffig gemacht, sieht man einmal vom 750-Watt-Fön ab, der die Soundkulisse der Motoren bildet. Nicht ganz ruckelfreie Animationen von ho-



External View



### DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer sich daran beteiligen will, braucht uns nur seinen Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel zu schicken; Umfang etwa eine Schreibmaschinenseite. Dazu brauchen wir Eure Bewertung und ein (Paß-) Foto, außerdem sind wir auf Euer Alter neugierig. Dann testet mal fleißig!

**Joker Verlag**  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

her Güte stehen im Gegensatz zum behäbigen bis widerspenstigen Flugverhalten der Maschine. Die Steuerung an sich kann überzeugen, besonders die durchdachten Icons bereiten schon bald keinerlei Probleme mehr.

Trotzdem kann B-17 Flying Fortress Anfängern nur bedingt empfohlen werden, da lange Flugzeiten ohne jede Action nur von relativ kurzen, dafür aber heftigen Intermezzos abgelöst werden. Eingefleischte Simulanten werden jedoch am enormen Maß an Realismus und Spieltiefe wahrhaft „bombastische“ Freude haben! (Helmut Reichersdörfer)

### B-17 FLYING FORTRESS (MICROPROSE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
<b>78%</b>	<b>70%</b>
75% GRAFIK	74%
75% ANIMATION	74%
68% MUSIK	72%
65% SOUND - FX	66%
79% HANDHABUNG	68%
80% DAUERSPASS	71%



Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



- 1669 67.- DV
- 1990 92er Edition 34.- DV
- 3D Construct 7.0 115.- DV
- A-Train 72.- DV
- Construction Set 42.- DV
- AA - War 3 41.- DV
- Abandoned Places 2 62.- DV
- Addams Family 29.- DV
- Agony 31.- DV
- Air Warrior 73.- DV
- Airbus A 320 67.- DV
- Airbus A 320 Amer 85.- DV
- Alien Breed SE 92 27.- EV
- Apocalypse 49.- DV
- Aquatic Games 57.- DV
- Arabian Nights 54.- DV
- Assassin 51.- DV
- Asterix 30.- EV
- Award Winners 54.- DV
- B 17 Flying Fortress 65.- DV
- E.A.T. 2 75.- DV
- Ballistic Diplomacy 37.- DV
- Base of Cosmic 69.- DV
- Bards Tale Conds. 60.- DV
- Battle Chess 2 56.- DV
- Battle Team 67.- DV
- Battlefield Data 2 41.- DV
- Buzzsaw Sue 79.- DV
- BC Kid 59.- DV
- Beavers 59.- DV
- Big Box 2 54.- DV
- Birds of Prey 69.- DV
- Bimbo Brothers I 59.- DV
- Black Crypt 58.- DV
- Black Seal 71.- DV
- Blaster 48.- DV
- Blues Brothers 27.- DV
- Body Blows 51.- DV
- Budakan 31.- DV
- Bund Man Prof 2 0 69.- DV
- Burntime 66.- DV

- Campaign Mission Disk 1 71.- DV
- Carrier Command 44.- DV
- Castles 19.- DV
- Castle 61.- DV
- Championshh Man 93 29.- DV
- Chaos Engine 59.- DV
- Cheat Em up 4.0 54.- DV
- Chuck Rock 2 34.- DV
- Chuck Y. AF 2.0 47.- DV
- Cisco Heat 23.- DV
- Civilization 19.- DV
- Civilization 77.- DV
- Combat Air Patrol 61.- DV
- Combat Classics 60.- DV
- Conflict Europe 19.- DV
- Conquest 65.- DV
- Conquest 38.- DV
- Contraptions 40.- DV
- Coel World 66.- DV
- Creepers 60.- DV
- Cruise Pa. Corpse 59.- DV
- Curse of Enchantia 59.- DV
- D-Generation 43.- DV
- Daily Cat Girl Pok 29.- DV
- Darkmere 73.- DV
- Das Boot 36.- DV
- DSA 72.- DV
- Daughters of Serpe 74.- DV
- Death Knight/Krynn 69.- DV
- Delivery Agent 37.- DV
- Deluxe F.A.S. AGA 186.- DV
- Der Patrizier 65.- DV
- Desert Strike 62.- DV
- Deuteron 19.- DV
- Dogfight 75.- DV
- Double Dragon 3 25.- DV
- Dragon's Lair 3 71.- DV
- Dragon Team Com 60.- DV
- Dune 36.- DV
- Dune 2 35.- DV
- Dungeon M./Chaos 5 63.- DV
- Dyna Blaster 63.- DV
- Dynastech 52.- DV
- Eishockey Manager 74.- DV
- Elf 60.- DV
- Elvira 2 Jaws of C 39.- DV
- Elvira Arcade Game 36.- DV
- Elysium 52.- DV
- Emerald Mine 24.- DV
- Emerald Mine 2 29.- DV
- Emerald Mine 3 Pro 24.- DV
- Epic 61.- DV

- Erben des Throns 67.- DV
- Euro Soccer 25.- DV
- Eye of Beholder 1 66.- DV
- Eye of Beholder 2 79.- DV
- F 117A Stealthhawk 66.- DV
- F 17 Challenge 27.- DV
- F 19 Stealth Fight 35.- DV
- Fallen Empire 83.- DV
- Fantastic Worlds 71.- DV
- Fed a Free Traders 19.- DV
- Fire And Ice 47.- DV
- Flashback 60.- DV
- Flight of Intendes 32.- DV
- Fly Fighter 9.- DV
- Formula One GP 39.- DV
- Galaxy 89 19.- DV
- Galaxy Force 9.- DV
- Gateway 1. soft from 67.- DV
- Global Gladiators 34.- DV
- Goal 1 51.- DV
- Goblins 62.- DV
- Goblins 2 69.- DV
- Galrunner 2 9.- DV
- Graham Taylor 50cs 59.- DV
- Gravity Force 27.- DV
- Greatest Camp 55.- DV
- Gumship 2000 66.- DV
- Hannibal 68.- DV
- Harlequin 29.- DV
- Hattrick 64.- DV
- Heart of China 68.- DV
- Hekuma 79.- DV
- HDI 55.- DV
- History Line 1 & 1B 77.- DV
- Human Race Standal 50.- DV
- Humans 56.- DV
- Imperial 27.- DV
- Indiana Jones 3 67.- DV
- Indiana Jones 4 79.- DV
- Intern. Open Golf 60.- DV
- Ishar 65.- DV
- Ishar 2 55.- DV
- Jack Nicklaus Golf 31.- DV
- Jaguar XJ 220 22.- DV
- John Barnes Soccer 22.- DV
- John Madden Football 58.- DV
- Jonathan 79.- DV
- Jug 9.- DV
- KGB 39.- DV
- Kings of Adventure 58.- DV
- Leander 29.- DV
- Legend of Valour 79.- DV

- Legends of Kyrandia 68.- DV
- Leisure 5. Larry 5 67.- DV
- Lemmings Double Pack 59.- DV
- Lemmings 2 61.- DV
- Lethal Weapon 67.- DV
- Locomotion 57.- DV
- Lord of the Rings 62.- DV
- Lords of Time 55.- DV
- The Last Viking 65.- DV
- Lothar Mathias 60.- DV
- Lotus 3 51.- DV
- Lotus Camp (1-3) 53.- DV
- M 1 Tank Platoon 30.- DV
- Mad News 67.- DV
- Mad TV 66.- DV
- Maelstrom 74.- DV
- Manchester United 22.- DV
- McDonald Land 51.- DV
- Megamania/Samur 67.- DV
- Micro Master Golf 39.- DV
- Might and Magic 3 65.- DV
- Mixed Collection 62.- DV
- Monkey Island 2 79.- DV
- More Lemmings Data 25.- DV
- Morph 49.- DV
- Nick Falde Golf 76.- DV
- Nicki Boom 2 62.- DV
- No Second Prize 56.- DV
- Oceanian 25.- DV
- On The Road 59.- DV
- One step beyond 48.- DV
- Onslaught 9.- DV
- Ork 22.- DV
- Overdrive 48.- DV
- P.P. Hammer 25.- DV
- Pacific Island 61.- DV
- Passing Shot 19.- DV
- Penthouse Hot Numb 36.- DV
- Penthouse Deluxe 53.- DV
- Perfect General 73.- DV
- PGA Tour Golf Plus 42.- DV
- PGA Tour Golf Plus 62.- DV
- PGA Tour Golf Plus 30.- DV
- Pinball Dreams 48.- DV
- Pinball Fantasies 57.- DV
- Pinball Wizard 18.- DV
- Pirates 34.- DV
- Roads of Darkness 67.- DV
- Populous 26.- DV
- Popul + Promis Land 39.- DV
- Populous 2 61.- DV
- Populous 30.- DV

- Populous 2 Plus 67.- DV
- Powermanger 61.- DV
- Prata Disk 31.- DV
- Premier Manager 35.- DV
- Premiere 60.- DV
- Prince of Persia 32.- DV
- Project Terra 59.- DV
- Puffy 50.- DV
- Quiver 18.- DV
- Ragnarok 76.- DV
- Rainbow Collection 19.- DV
- Rampart 27.- DV
- Raving Mad 62.- DV
- Reach 1.1 skint 53.- DV
- Rebel Racer 53.- DV
- Red Baron 51.- DV
- Red Zone 39.- DV
- Red Zone 54.- DV
- Robocop 3 61.- DV
- Robosports 67.- DV
- Rocket Ranger 19.- DV
- Rome AD 92 60.- DV
- Rules of Engagement 26.- DV
- Sabre Team 66.- DV
- Secret Monkey Island 69.- DV
- Senti Soccer 92/93 51.- DV
- Shadowlands 29.- DV
- Shadowlands 65.- DV
- Shadowlands 9.- DV
- Shuttle 53.- DV
- Silent Service 2 76.- DV
- Sim Aut 78.- DV
- Sim City Archt 1 35.- DV
- Sim City Archt 2 35.- DV
- Sim City Deluxe 81.- DV
- Sim City Terr Edit 35.- DV
- Sim Earth 77.- DV
- Sim Life 75.- DV
- Sindbad's Third Falc 19.- DV
- Slychase 19.- DV
- Sleepwalker 60.- DV
- Slip Stream 9.- DV
- Soccer Kid 61.- DV
- Space Crusade 29.- DV
- Space Dudes 9.- DV
- Space Hulk 60.- DV
- Space Legends 63.- DV
- Space Quest 4 39.- DV
- Space Quest 4 DH 39.- DV
- Special Forces 39.- DV
- Spreadball 2 25.- DV
- Sports Collection 59.- DV

- Star Trek 70.- DV
- Starbyte N.2 Coll 66.- DV
- Steel Empire 61.- DV
- Steinberg Master 30.- DV
- Strategic Master 68.- DV
- Street Fighter 2 53.- DV
- Strip Poker 2 22.- DV
- Strip Poker Deluxe 15.- DV
- Sukiya 82.- DV
- Super Hero 62.- DV
- Super Tetris 70.- DV
- Superfrag 47.- DV
- Syndicate 68.- DV
- Tailgate 9.- DV
- Tank Buster 76.- DV
- Team Yankee 29.- DV
- Tearaway Thomas 51.- DV
- Tetris 49.- DV
- The Grail 9.- DV
- The Kristal 30.- DV
- The Oath 25.- DV
- Their Finest Hour 68.- DV
- Mission Disk 32.- DV
- Thunderhawk 39.- DV
- Transactica 53.- DV
- Traps n Treasures 61.- DV
- Triple Action 2 32.- DV
- Triple Action 5 35.- DV
- Trudlers 48.- DV
- Trolls 50.- DV
- Trolls Amiga 1200 48.- DV
- TV Sports Football 19.- DV
- UGH 30.- DV
- Ultima 5 39.- DV
- Ultima 6 39.- DV
- USS John Young 2 29.- DV
- Viking Fields 62.- DV
- Walker 60.- DV
- War in the Gulf 67.- DV
- Warworks 60.- DV
- Ween 66.- DV
- Whales Voyage 65.- DV
- Whales Voy. A 1200 65.- DV
- Willy Beaniash 63.- DV
- Wing Commander 27.- DV
- Wizkid 62.- DV
- Wolfpack 25.- DV
- Worlds of Legend 52.- DV
- WWF Wrestling 30.- DV
- WWF Wrestling 2 62.- DV
- Yul Joel 54.- DV
- Zero 61.- DV

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartegebühr) ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,- • Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: \* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich • \*\* Solange der Vorrat reicht - DH = Deutsche Anleitung/Handbuch - DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) - EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf



**JUDGMENT DAY**

Versand erfolgt per Nachnahme ab 9,- VORKASSE 4,- DM

Fordern Sie unsere Preisliste an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Tel.: 0773 1/22058 Fax.: 0773 1/53959

JUDGMENT DAY

PLK: 042352 D

78224 SINGEN

1/54757



TITEL	PREIS	TITEL	PREIS	TITEL	PREIS	TITEL	PREIS
1669	67,90	JIM POWER	48,90	1200/4000	69,90	HARDWARECORNER	
AIRBUS A320-AMERICAN EDITION	64,90	JOHN MADDEN FOOTBALL	39,90			AMIGA 1200	699,00
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	22,90	JONATHAN	74,90			AMIGA 1200 MIT ZOOL/1200	
AQUATIC GAMES	32,90	JURASSIC PARK	34,90			ODER TROLLS/1200	738,00
ARABIAN NIGHTS	46,90	KGB	52,90			AMIGA 4000/30+DELUXE PAINT IV	
ARCHER MC LEAN POOL BILLARD	46,90	LEGEND OF KYRANDIA	58,90				2298,00
ASSASSIN	46,90	LEMMINGS DOPPELPACK	57,90			AMIGA 4000/40+DELUXE PAINT IV	
ATAC	59,90	LEMMINGS II	59,90				3898,00
B-17 FLYING FORTRESS	61,90	LIONHEART	51,90			PREISE FÜR 1200 +FESTPLATTEN	
BATTLE ISLE DATA DISK 2 - STAND ALONE	46,90	LOST VIKINGS	34,90			40 MB	899,- DM
BATTLE TEAM	62,90	LOTHAR MATTHIAS	59,90			80 MB	1048,- DM
B.C. KID	46,90	LOTUS - THE FINAL CHALLENGE	47,90			120 MB	1248,- DM
BEAVERS	49,90	MORPH	46,90			FESTPLATTEN AUFPREISE FÜR 4000	
BLASTER	49,90	PINBALL DREAMS	44,90			80 MB	269,- 261 MB 619,-
BODY BLOWS	49,90	PINBALL FANTASIES	44,90			130 MB	419,- 340 MB 769,-
CHAOS ENGINE	42,90	POPULOUS EDITION	27,90			170 MB	479,- 456 MB 1048,-
CHUCK ROCK II	46,90	POPULOUS II PLUS	62,90			214 MB	519,-
CIVILIZATION	58,90	PROJECT X	24,90				
COHORT II	54,90	PUSH OVER	49,90				
COMBAT AIR PATROL	57,90	RED ZONE	49,90				
CREATURES	46,90	RISKY WOODS	52,90				
CURSE OF ENCHANTIA	59,90	ROAD RASH	52,90				
DAS SCHWARZE AUCE	60,90	SENSIBLE SOCCER 92/93	42,90				
DESERT STRIKE	52,90	SIM CITY DELUXE	64,90				
DYNABLAST	59,90	SINK OR SWIM	49,90				
EPIC	50,90	SLEEPWALKER	30,90				
EISHOCKEY MANAGER	64,90	SPACE LEGENDS	59,90				
F 17-CHALLENGE	29,90	STAR TREK	68,90				
FANTASTIC WORLDS	69,90	STREET FIGHTER II	52,90				
FIRE AND ICE	46,90	SYNDICATE	32,90				
FORMULA ONE GRAND PRIX	63,90	TRANSACTICA	49,90				
GLOBAL GLADIATORS	46,90	TRAPS N TREASURES	39,90				
GOBLINS	49,90	TURRICAN 3	54,90				
GOBLINS 2	54,90	WALKER	50,90				
GUMSHIP 2000	61,90	WAR IN THE GULF	54,90				
HANNIBAL	62,90	WHALES VOYAGE	64,90				
HISTORY LINE 1314-1318	74,90	WING COMMANDER	34,90				
HOO	48,90	WORLD LEGEND	49,90				
HUMANS	40,90	WONDERDOG	49,90				
HUMANS RACE DATA DISK	49,90	YO! JOE!	44,90				
HUMANS RACE STAND ALONE	32,90	ZOOL	44,90				
ISHAR	54,90						
ISHAR II	54,90						



# Poker Galerie



„Kapitän Bizeps“ hat 'nen Vogel — und daß der so hübsch geworden ist, verdankt er seinem Herrchen Eric Havelka aus Eggenstein!



Begeisterung pur — das Mienenspiel des Fahنشwenkers von Olaf Sebennig aus Bad Berleburg macht sogar der Sonne schwer zu schaffen!

Mit der Verpflegung auf dem Kahn von Rolf Hammerschmidt aus Gronau steht es wohl nicht zum besten — oder sollte das gar Le Chucks Steuermann sein?



Diese futuristische Variante des Themas hat uns netterweise Michel Nettling aus Erfurt zukommen lassen. Laser scharf und alles klar zum Entern...







Germering liegt zwar nicht am Meer, aber Andi Kuhn hat das Salzwasser anscheinend mit der Muttermilch aufgesogen — sehr stimmungsvoll, Andi!

Würdet Ihr von diesem Herrn eine Gebraucht-Fregatte kaufen? Hans-Werner Kilb aus Dormagen meint jedenfalls, daß Piraten nicht unbedingt vertrauenserweckend aussehen müssen...



Auch ein schönes Schiff kann entzücken: In diesem Fall stammt der Stolz jedes Freibeuters aus der Werft von Andreas Falk aus Gronau.

Als der Sommer noch jung war und der Herbst noch in weiter Ferne lag, wurdet Ihr aufgefordert, Bilder zum Thema „Piraten“ zu pinseln — jetzt setzen wir Segel, um allen Freibeutern den Digi-Spiegel vorzuhalten!

# AHÖI!

Die künstlerisch begabten Seefahrer haben ihre Pflicht und Schuldigkeit getan und das wahrhaft großartig — da wollen die Allround-Picassos unter Euch doch sicher nicht nachstehen?! Ihr könnt uns ein Wandbild häkeln, 'ne Zeichnung zeichnen oder eine Computergrafik fabrizieren, wichtig ist nur, daß Euer Werk SELBSTAUSGEDACHT UND SELBSTGEMACHT ist. Sollte das begnadete Teil dann vor den Augen unserer Galerieleitung Gnade finden, wird es demnächst an dieser Stelle den Augen der Weltöffentlichkeit präsentiert! Also schickt es zusammen mit dem lieben Rückporto (falls Ihr die Sachen wiedersehen wollt) schnellstmöglich an folgende Adresse:

**Joker Verlag**  
**„Joker Galerie“**  
 Bretonischer Ring 2  
 D-85630 Grasbrunn



**Komplize  
zum Mord –  
denn  
wer schaut  
nicht fort!  
Sie auch?**

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/8 71 43 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569730, Bankleitzahl 700 20270, Bayerische Vereinsbank, München

**bits + bytes**  
SOFTWARE

**Amiga 500 Festplatte**  
incl. Controller, 130 MB, RAM-Option  
**599,- DM**

**2,5" Festplatte**  
für z.B. A1200,  
85MB SEAGATE  
**499,- DM**

Speichererweiterung  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar incl. Uhr  
**ab 59,- DM**

Speichererweiterung  
für A2000 2 MB/8 MB  
**ab 298,- DM**

#### AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1 (dt.)	60,00
Monster Kompendium 2 (dt.)	38,00
Complete Handbooks (Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	je 35,00

#### Battletech (deutsch)

Battletech 3. Auflage	69,00
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80
Hardware Handbuch 3031	39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits+Bytes** finden Sie in...  
57072 Siegen, Am Bahnhof 35  
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3  
24 Std. Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax: (02 71) 5 66 17

**krieger**



# IMPRESSUM

**Herausgeber**  
Michael Labiner (verantw.)

**Chefredakteur**  
Michael Labiner (ml)

**Leitender Redakteur**  
Oskar Dzierzynski (od)

**Redaktion**  
Manfred Duy (md)  
Reinhard Fischer (rf)  
Brigitta Labiner (bl)  
Richard Löwenstein (rl)  
Max Magenauer (mm)  
Joachim Nettelbeck (jn)  
Werner Ponikwar (wp)  
Waltraud Schmidt (ws)  
Michael Schnelle (mic)  
Monika Stoschek (ms)

**Freie Mitarbeiter**  
Carsten Borgmeier

**Redaktionsassistenten**  
Petra Laubenberger  
Dorothea von Pronay

**Joker Shop**  
Christine Rothmeier

**Abo-Verwaltung**  
Christine Rothmeier

**Layout**  
Profit Studio GmbH

**Fotografie**  
Oskar Dzierzynski  
Reinhard Fischer  
Richard Löwenstein  
Monika Stoschek

**Comic**  
Werner Regnet  
Oliver Wunderlich

**Titel**  
Robert Klosko

**Anzeigenbetreuung**  
Carsten Borgmeier  
Tel.: 04221/120004  
Fax: 04221/17789

**Anzeigenverwaltung**  
Regine Nellissen  
Tel.: 089/4605822

**Produktionsleitung**  
Brigitta Labiner

**Reproduktion**  
Profit-Studio GmbH  
85630 Grasbrunn

**Druck & Gesamtherstellung**  
Druckerei Gerstmayer  
A-3105 St. Pölten

**Vertrieb**  
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-buchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

**Aktuelle Auflage (II/93)**  
Druck: 140250  
Verbreitung: 101087



**Erscheinungsweise**  
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vor-monats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

**Abonnement**  
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

**Manuskripte**  
Manuskripte, Listings und Bauanlei-tungen werden gerne von der Redakti-on angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung an-geboten worden sein, so muß das an-gegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Ver-einbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-nommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle ei-ner Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach ei-genem Gutdünken zu verändern.

**Urheberrecht**  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich ge-schützt. Alle Rechte, auch Überset-zungen, vorbehalten. Reproduktion je-der Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsan-lagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**Verlag und Redaktion**  
Joker Verlag  
Inh. Michael Labiner  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Tel. Verlag: 089/463700  
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822  
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr  
Telefax: 089/4604977



# Ein paar hätten wir noch...



## Zugreifen...

solange der Vorrat reicht—alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.





Ein Klassiker: Falcon

Ursprünglich wollten wir diesmal wissen, was eigentlich Epyx macht – von der kalifornischen Sportspielschmiede hat man ja ewig nichts mehr gehört. Doch dann kam mal wieder alles anders...



Und noch ein Klassiker: F-29 Retaliator

Bei Epyx teilte man uns nämlich mit, daß man zwar etwas mache, was man mache, sei jedoch so unglaublich geheim, daß man es keinesfalls in einem Interview ausplaudern könne. Na, macht nix. Tatsächlich dürf-

den Amiga umgesetzt. Dabei hatte sich Martin, als er im Februar 1989 zusammen mit den beiden ehemaligen Rolan-Mitarbeitern Russell Payne und Phil Allsopp seine Firma Digital Image Design gründete, die ersten

AJ: *Ging's denn früher besser?*

MK: Klaro, als ich noch in Liverpool zur Schule ging und meinem Lieblings-Fußballclub überallhin nachgereist bin, war's halb so wild.

che gelandet, denn meine Computererfahrung be-

# WAS MACHT EIGENTLICH



Martin Kenwright

te unser „Ersatz“ der interessanteren Gesprächspartner sein: Als Kopf des DIM-Teams war Martin Kenwright an Spielen wie „F-29 Retaliator“, „Epic“ und „Robocop 3“ beteiligt, das neueste Werk der Vektor-Spezialisten heißt „T.F.X.“, kam soeben am PC zu Hit-Ehren und wird derzeit für

Sporen als Spieleschmied längst verdient. Wie er das gemacht hat, erzählt er Euch am besten selbst:

AJ: *Hi, Martin. Wie geht's?*

MK: Also momentan fühle ich mich eher wie 50, obwohl ich erst 25 bin. Das liegt am Streß und den schlauchenden Presetouren!

AJ: *Ach, bist du da auch mal im Münchner Olympiastadion gewesen?*

MK: Nein, nicht mal 1984, als die Liverpooler Bayern München im Europacup niedermachten.

AJ: *Na, immerhin weißt du es noch. Was hast du außer einem guten Gedächtnis sonst noch für positive Eigenschaften?*

MK: Man sagt, ich könne gut zeichnen. So gut, daß ich als 18-jähriger einen Comic im Spitting Image-Stil über einen unserer Lehrer machte. Als er mich dabei erwischte, dachte ich schon, jetzt ist alles aus – statt dessen lobte er mein Können!

AJ: *Donnerwetter!*

MK: Ohne diesen Zwischenfall wäre ich wahrscheinlich gar nicht in der Bran-

schänkte sich bis dahin auf einen Atari 400 und „PacMan“. Ach ja, und von meinem Vater bekam ich einen Tandy TRS 80-Taschenrechner, weil ich ihm erzählt hatte, damit könnte man seine Pferdewetterei lukrativer machen...

AJ: *Tz, tz, tz!*

MK: Aber mein Lehrer hat mich dann an Microsoft vermittelt, wo damals gerade „Strike Force Harrier“ entstand, einer der ersten Amiga-Flugis. Ich durfte die Grafiken und Sprites zeichnen, aber auch die Optik von „Spitfire 40“ für den ST und die der 8-Bit-Versionen von „Tetris“ stammt von mir.

AJ: *Da warst du also auf einmal voll im Spielegeschäft!?*

MK: Na ja, eigentlich war ich zu der Zeit in der Grafikerschule eingeschrieben, hingegangen bin ich allerdings bloß einen einzigen Tag. Auch der Zeichenjob war auf Dauer zu



Ballern im Weltraum: Epic





Leider kein Klassiker: Robocop 3

öde und obendrein schlecht bezahlt. Deshalb wechselte ich zu Microdeal und arbeitete dort an „Goldrunner 2“, „Turbo Trax“ und „Jug“ mit.

**AJ:** An „Falcon“ hast du doch auch mitgestrickt?

**MK:** Ja, bei Rolan. Das war vielleicht 'ne Arbeit! Wir hatten nämlich nur die schwarz-weiße Mac-Version als Vorlage, und zusätzlich habe ich noch am Spiel selbst ein-

sammen mit Russel und Phil „F-29 Retaliator“. Das war eine harte Zeit, beispielsweise lief mir wegen der 100-Stunden-Arbeitswoche die Freundin weg! Letztlich hat es sich aber gelohnt, denn allein für Amiga und Atari wurden in Europa 150.000 Stück verkauft, ein Jahr später kam dann noch die PC-Version raus.

**AJ:** Und mit dem SF-Spek-

Pioniertätigkeit in Sachen Filmversoftung mit Vektorgrafik.

**AJ:** Trotzdem gilt „Robocop 3“ als euer bislang schlechtestes Spiel...

**MK:** Nun, wir wollten halt in zu kurzer Zeit etwas völlig Neues machen. Das ging dann z.B. beim Endkampf gründlich schief, obwohl wir uns gerade davon besonders viel versprochen.

**AJ:** Immerhin seid ihr bisher dem Amiga treu geblieben, dürfen wir uns in Zukunft von DIM weiterhin viel versprechen?

**MK:** Keine Frage! Selbst wenn unsere letzten Spiele in erster Linie für schnelle PCs ausgelegt sind, bleibt der Amiga für uns wichtiger als die ganzen Konsolen. „T.F.X.“ wird hier wahrscheinlich sogar besser ausse-

ferno“, eurem nächsten Vektorgrafik-Flugi?

**MK:** Da könnte es Probleme mit der riesigen Datenmenge geben, genaueres wissen wir wohl erst in ein paar Monaten. In der Zwischenzeit soll es noch eine CD-Version von „T.F.X.“ für das neue Amiga CD 32 geben, auf die wir wesentlich mehr Musik und 40 MB an zusätzlichen Animationen packen.

**AJ:** Interessierst du dich auch privat für neue Technologien?

**MK:** Und wie, ich sehe mir z.B. gerne Laserdisc-Filme an, weil da vieles besser kommt als auf Video. Außerdem liebe ich die Next Generation von Star Trek, und seit einigen Wochen düse ich mit einem 30.000 Pfund teuren Chimera-Sportwagen durch die Gegend.

# DIGITAL IMAGE DESIGN?

bißchen rumgebastelt – und das alles für lausige 100 Pfund die Woche. Mehr rückten sie auch später nicht raus, obwohl das Game ein Mega-seller wurde. Und bei „Flight of the Intruder“, wo u.a. sämtliche Cockpits von mir entwickelt und gemalt wurden, tauche ich nicht mal in den Credits auf, weil ich noch während der Entwicklung enttäuscht von Bord gegangen bin.

**AJ:** Der nächste Rolan-Titel „Reach for the Skies“ wurde dann ja auch ein Flop...

**MK:** Dennoch haben sie meines Wissens zweimal daran verdient, weil sie das Game zuerst an Mirrorsoft und nach deren Pleite noch mal an Virgin verkauft haben.

**AJ:** Und wie ging's mit dir weiter?

**MK:** Ich konnte inzwischen Ocean für einen Action-Flugi begeistern, machte also zu-

takel „Epic“ seid ihr dann vollends abgehoben?

**MK:** Nun, das Spiel sollte ursprünglich bei Microdeal als „Goldrunner 3D“ veröffentlicht werden, aber auf wunderbare Weise konnten wir es ihnen später wieder ab-luchsen.

**AJ:** Etwas später wart ihr mit „Robocop 3“ erneut der Zeit voraus – schließlich ist die Vorlage dieser Filmumsetzung bis heute nicht in den Kinos aufgetaucht!

**MK:** Stimmt, diesen Winter soll der Streifen aber endgültig anlaufen. So oder so war Ocean froh, ein wenig vom Image des Plattform-Spezialisten wegzukommen, und wir waren stolz auf unsere

hen als am PC, weil wir mit einer Palette von 128 Farben arbeiten, bei den Zwischengrafiken sind's noch wesentlich mehr. Das geht natürlich nur am 1200er, dafür dürfte die Simulation dort auch ähnlich schnell werden, wie es „F-29“ auf dem 500er war.

**AJ:** Und was ist mit „In-

**AJ:** Welche Musik hörst du in dem Schlitten?

**MK:** Die Doors, Nirwana, Pink Floyd, The Cure, John Lennon und die Beatles, dazu etwas Klassik.

**AJ:** Na, dann fahr mal schön vorsichtig, damit wir noch mehr klassische Spiele von dir zu sehen kriegen! (mm)



Bald auf dem 1200er: T.F.X.



Wer immer noch meint, der 1200er sei nicht groß im Kommen, der lasse sich mal folgendes auf der Zunge zergehen: Die PC-Konvertierung von Maxis' Evo-SIMulation erscheint zuerst nur für den Turbomiga!



Allzu lange werden jedoch auch die Freunde älterer „Freundinnen“ nicht mehr darben müssen, soll die 500er-Variante doch gleichfalls dieser Tage auftauchen (einen Kurzttest mit den Unterschieden findet Ihr daher wenn nicht in diesem, dann im nächsten Heft). Was nun vorliegende Spezialversion angeht, so kommt nur in ihren Genuß, wer zuvor einen kleinen Intelligenztest in Form der exotischen Install-routine meistert. Danach darf man je nach Hardware an das normal- oder hochaufgelöste Erschaffen von Bäumen und Bienen gehen – wobei wir den Hobby-Göttern freilich einen Multisync-Monitor und mehr als zwei Megabyte RAM dringendst ans schöpferische Herz legen würden... Der hier simulierte Planet, den es mit Leben zu füllen gilt, hat durchaus Ähnlichkeiten mit seinem Gegenstück aus „Sim

Earth“, steht dafür aber in drei Größen zur Wahl. Noch mehr Abwechslung garantieren die neun Schieberegler für Klima, Gebirgshäufigkeit oder radioaktive Strahlung sowie die zufällige Verteilung der Landmassen, so daß im Endeffekt eine nahezu unendliche Anzahl immer neuer Welten zur biogenetischen Bearbeitung bereitsteht. Vom Tutorial und den sechs speziellen Lern-Szenarien (etwa Überlebenstraining für Saurier) mal abgesehen, bleibt die Aufgabe jedoch stets gleich: Man siedle zunächst einmal Pflanzen an, und sobald diese sich im Verlauf der Jahre fest etabliert haben, wäre an die Fauna zu denken. Ein paar Bienenchen vielleicht, Spinnen oder Eichhörnchen, und schließlich, wenn die Nahrungsketten stabil sind, einige Räuber.

Kurzum, nach einem festen Spielziel sucht man vergeblich, der Reiz liegt hauptsächlich im Experimentieren. Was geschieht, wenn ich die vorgefertigten Instant-Lebewesen verändere und so meine eigenen Flügelflagel in die freie

Guter Gott!

# SIM LIFE

1200  
speziell



Wildbahn entlasse? Wer frißt hier wen, und was passiert, wenn die Nahrungskette via Genpool manipuliert wird? Wie wirken sich Seuchen, 'ne erfrischende Eiszeit oder hitziges Treibhausklima aus? Alles das und noch viel mehr kann man mit Sim Life auf digitaler Ebene nachvollziehen, stets von unzähligen Tabellen und Diagrammen umrahmt. Zugegeben, optisch ist dieses Paradies jedes Bio-Lehrers selbst im (auf alle Fälle zu bevorzugenden) Hires-Modus nicht gerade der Garten Eden, doch immerhin wuselt fein gezeichnetes und vielgestaltiges Leben auf der gezoomten Landkarte umher. Im Überblicks-Atlas, der die ganze Welt zeigt, sind allerdings bloß bunte Klötzchen geboten, aber dafür hört man neben einigen eher lächerlichen FX recht passable Notenklänge. Schließlich wäre noch die nicht ganz simple Maus/Icon/Menü-Steuerung zu erwähnen: dank der vielfältig abrufbaren Hilfen kommt man allerdings schon bald er-

staunlich gut zurecht. Fazit: Für die kleine Schöpfung zwischendurch ist Sim Life sicher das falsche Programm, experimentierfreudige Bio-Populanten mit Luxus-Hardware könnten es hingegen kaum komplexer treffen! (jn)

SIM LIFE  
(MAXIS)

DIGI-EVOLUTION

74%

„EXPERIMENTELL“



GRAFIK	57%
ANIMATION	39%
MUSIK	68%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	78%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 119,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT





# WIAL

## Versand Service GmbH

## WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

Telefon 08142/8273

Telefax 08142/54654

"Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1993  
Firma mit dem besten Service"

### Amiga

1889 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1981 DIE 95ER EDITION POLITISIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES 2 1 MB	85,90
ALIEN BREED 3 DT. ANL.	54,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. VERSION	109,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	89,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD 3. ANL. 1 MB	55,90
A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	49,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	89,90
BARON TALE CONSTRUCTION SET 1 MB	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB	79,90
BATTLETEAM (BATTLEFIELD & DATA) DT. 1 MB	89,90
BATTLEFIELD DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLEFIELD 2 DT. ANL. 1 MB	59,90
B.C. KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	89,90

### BLASTER

DT. ANL. 1 MB  
49,90

BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	49,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 63	54,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	79,90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS KOMPL. INCL. TEAM YANKEE	
GRK ATTACK GUL. F15 STRIKE EAGLE 2	89,90
DARK MARE 1 MB	69,90
DAS SCHWARZE AUG. DISK. 1 MB KOMPL. DT.	79,90
D-DAY DT. ANL.	89,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	189,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	69,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90

### BODY BLOWS GALACTIC

DT. ANL. 1 MB  
55,90

ENTITY DT. ANL.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	89,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90

### BURNTIME

KOMPL. DT. A500/A2000  
69,90

FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49,90
GOLDBRICKS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 1 MB	69,90

### BURNTIME

KOMPL. DT. A1200  
69,90

HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HERO QUEST 2	
LEGEND OF SORASIL DT. ANL. 1 MB	55,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRE GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB	79,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL. - KOMPL. DT. 1 MB	89,90

### EISHOCKEY MANAGER

KOMPL. DT. 1 MB  
75,90

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	85,90
JOE & MAC - CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB	79,90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES DT. ANL. 1 MB	69,90

### GOAL DINO DINIS

(KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB  
59,90

LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTUS 1-3 COMPLETION DT. ANL.	69,90
MAD TV 1 MB KOMPL. DT.	75,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORTAL DT. ANL.	49,90

### Amiga

#### ISHAR 2

DT. ANLEITUNG 1 MB  
54,90

MOTORHEAD	39,90
NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/STERLITZ/	
BORODINO	89,90
NICK BOOM 2 DT. ANL.	65,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PATRIZER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE #HOT NUMBERS DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	89,90
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB	55,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB	79,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	79,90

#### LOTHAR MATTHAEUS

KOMPL. DT. 1 MB  
65,90

ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB	55,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEP WALKER DT. ANL.	69,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION - STARS - DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS KOMPL. PGA TOUR GOLF	
ADV. TENNIS T./INDIANAPOLIS SOCCER. CHAMP.	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZEN	
SPACE MAX/BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
STEIGENBERGER HOTELN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90

#### SIM LIFE

KOMPL. DT. NUR A1200  
89,90

SUPERFRÖG DT. ANL. 1 MB	49,90
-------------------------	-------

#### SYNDICATE

KOMPL. DT. 1 MB  
65,90

SWORD OF HONOUR	59,90
-----------------	-------

#### WOODYS WORLD

DT. ANLEITUNG 1 MB  
39,90

THE GREATEST KOMPL.	
INCL. DUNE/JUMPA W. SNOOKER/LURE OF T.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	89,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRADON 2 1 MB	65,90
TRANSARCTICA 1 MB KOMPL. DT.	59,90
TROGLERS DT. ANL.	69,90
VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	65,90
WALKER DT. ANL.	55,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	79,90

#### YO! JOE!

DT. ANL.  
59,90

WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90

### Amiga Sonderposten

3D POOL BILLARD	29,90
40 SPORTS BOXING	19,90
588 ATTACK SUB	19,90
ADAM'S FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNOS	15,90
AQUAVENTURA -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORCE WIZARDRY 6 1 MB	29,90
BARON TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLE SQUADRON	19,90

### Amiga Sonderposten

BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVRE 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CAPTIVE	19,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CASTLES 1 MB DT. ANL.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90

#### FORMULA ONE GRAND PRIX

-MICROPROSE- 1 MB  
34,90

CHAMPIONS OF KRYNN -SSI-	29,90
CHART ATTACK COM. INCL. LOTUS 1/	
VENUS/JAMES POND/CHOUH N GHOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHADS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES -MOTORADRENNEN-	29,90
DEADLINE INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER 1	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DR. DOOMAS REVENGE	19,90
DREAM TEAM KOMPL. INCL. SIMPSONS	
WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMULN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
FIT CHALLENGE DT. ANL.	29,90

#### GOLF

-MICROPROSE- 1 MB  
29,90

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	34,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/	
FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FUTURE WARS-TIME TRAVELLERS	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER -SSI-	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
GUNBAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90

#### HUMANS

1 MB  
29,90

ISHIDO	19,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL. 1 MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEON -ILLICAFILM- 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90

#### PREMIER MANAGER

1 MB  
29,90

M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD LAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MG 29 SUPERFUTURUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTER PACK VOL. 2 INCL. AWESOME!	
SHADOW OF THE BEAST SMILING GAME SHOW	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK TALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITU -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
OL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90

### Amiga Sonderposten

PANAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POOL OF DARKNESS -SSI-	29,90
P.P. HAMMER	19,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
R-TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90

#### REACH FOR THE SKIES

DT. ANL. 1 MB  
34,90

SECRET OF SILVER BLADES -SSI-	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	54,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SILKWORM	19,90
SILLY PUTTY 1 MB	29,90

#### SHUTTLE

1 MB  
29,90

SIM CITY/POPULOUS COMPLETION	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	34,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CLIP 2	24,90

#### SILENT SERVICE 2

-MICROPROSE- 1 MB  
34,90

TERMINATOR 2	19,90
TESTDRIVE 2 THE DUEL	29,90
TESTDRIVE 3 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY	
DISKETTES DT. ANL.	29,90
THE PLAQUE	19,90
THUNDERHAWK AH 79 M-DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER -SSI-	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB	12,90
UGH!	29,90
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB	29,90

#### SPECIAL FORCES

-MICROPROSE- 1 MB  
34,90

VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORRORSOFT- 1 MB	34,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZODIAC 1 MB DT. ANL.	29,90
ZYCONIX	19,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

### Zubehör

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN	
ABSCHALTBAR 4 MEGABIT CHIPS, ARRD-UHR	39,90
1,5 MB SPEICHER INTERN A 500	239,90
3,5" FLOPPY extern A200-A2000 abschaltbar, 800 Kbit	119,90
extern lesbar, Superspline 25 mm hoch kompl. abschaltbar	
AMIGA ACTION REPLAY 3, A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000	219,00
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATE	9,90
MOUSEJOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSEJOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
X-COPY TOOLS 5.2 mod. Hardware	74,90

### Leerdisketten

3,5"	2DD NoName 10er	9,90
3,5"	2HD NoName 10er	19,90
5,25"	2DD NoName 10er	5,90



# International Open Golf Championship

Da freut man sich über einen neuen Golfball als Treibgut der immer stärker aufbrandenden Softwarewelle für den 1200er, und dann stellt sich der Fund als mißglückte Umsetzung eines eh schon mäßigen PC-Spielchens heraus.



# Sim Life

Drei Minuten vor Redaktionsschluß trudelte auch die Standard-Version der marxistischen Evolutionssoft bei uns ein – doch was heißt da eigentlich Standard? Sind neuerdings etwa 1,5 MB RAM auf Standard-Amigas Standard?!



Maximal vier Digi-Golfer kommen hier in den zweifelhaften Genuß von fünf Turniermodi (inklusive zweier Teamwettbewerbe) und drei grafisch wie spielerisch unterschiedlichen Plätzen mit jeweils bis zu 72 Löchern. Dazu gibt's drei Schwierigkeitsgrade, eine Übersichtskarte, einen kompletten Schlägersatz und zwölf Schlagvarianten in vier Stärken. Die Anlage ist aus der üblichen 3D-Perspektive zu sehen, das Bällchen wird per Maus und Fadenkreuz „abgeschossen“ und anschließend wie im Fernsehen von einer Kamera bis zum Aufschlagpunkt verfolgt.

Klingt gut, ist aber schlecht, denn genau diese Kamerafahrt stellt trotz der diversen Blickwinkel und Zoom-, Dreh- oder Umblendeffekte auch die entscheidende Verschlechterung gegenüber dem PC-Original dar. Die Landschaft ist zwar ganz hübsch gezeichnet und die Animation des Golfers hat sich sogar verbessert – aber das ruckelige Gezuckel des Balls und die insgesamt betäubend langsame Grafik sind schlichtweg eine Katastrophe! Zudem fehlen auch nach der Konvertierung für jeden ernsthaften Golfer lebenswichtige Optionen wie die Feineinstellung von Schlagstärke und Spielerposition. Ansonsten

kriegt man eine durchschnittliche Titelmusik und andert-halb Soundeffekte geboten, bloß nach dem Spielspaß fahndet man vergeblich.

Was auf der Packung großspurig als interaktive Software angekündigt wird, die die Möglichkeiten des 1200er voll ausreizt, entpuppt sich damit bei näherem Hinsehen als ebenso unsportliche wie überflüssige Veranstaltung. Kein Wunder, daß eine 500er-Version vorläufig nicht geplant ist... (mic)



## INT. OPEN GOLF (OCEAN)

### GOLFSIMULATION

39%

„ÄRMUCH“



GRAFIK	66%
ANIMATION	29%
MUSIK	54%
SOUND-FX	18%
HANDHABUNG	41%
DAUERSPASS	37%

### VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 8
DEUTSCH	ANLEITUNG

Das technische Beiblatt faselt zwar munter von einem Megabyte, doch in der Praxis reicht's nunmal nicht. Auch recht, schauen wir also mal, was sonst so Sache ist: Wie beim 1200er ist auch hier zunächst Installieren angesagt, sei es auf HD oder Floppy, wobei letzteres ein ziemlich langwieriger Prozeß ist. Anschließend stehen wie gewohnt ein Tutorial, sechs spezielle Szenarien sowie der Experimentiermodus für beinahe unendliche Planeten-Vielfalt zur Wahl. Freilich benötigt man am 500er auch beinahe unendliche Geduld, denn bis der Rechner die umfangreichen der in drei Größen lieferbaren Welten zusammengebastelt hat, vermuten Ungewarnte längst einen Systemabsturz. Womit sie zumindest am 2000er nicht ganz verkehrt liegen mögen, zeigte unser Testmuster hier doch einen fatalen Hang zum Guru.

Inhaltlich geht es natürlich nach wie vor darum, seine jeweilige Welt möglichst geschickt mit Pflanzen und Tieren zu bevölkern, doch handwerklich sind leider gravierende Unterschiede zur Turbomiga-Version festzustellen. Erstens handelt es sich hier um eine gröber aufgelöste Variante derselben Optik, was dazu führt, daß die fitze-

ligen Screentexte kaum noch zu lesen sind. Und zweitens setzt sich die Geduldsprobe vom Anfang im Spiel nahtlos fort: Da wird gewartet und gewartet, sei es, weil das Programm nachlädt, rechnet oder einfach bloß Fenster öffnet...

Daß dieses Sim Life nicht mit Kickstart 1.2 zusammenarbeitet und auch keine Titelmusik mehr zum besten gibt, paßt daher erschreckend gut ins Bild einer erschreckend lieblosen Konvertierung – gerade von Maxis hätten wir uns mehr erwartet! (jn)

## SIM LIFE (MAXIS)

### DIGI-EVOLUTION

46%

„ZÄH“



GRAFIK	44%
ANIMATION	39%
MUSIK	—
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	53%
DAUERSPASS	48%

### VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1,5 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# SPIEL. SPASS UND UNTERHALTUNG

## 3014 Skyflight

Als Pilot gegenwärtige Flugzeuge abschießen. Toller Ballerspaß.

## HIT 3017 Seeschlacht

Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegenwärtige Flotte.

## 3020 Eishockey

Tolles Eishockey-Managerspiel.

## 3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

## 3027 Dragon Cave

Dungeon Master ähnliches Rollenspiel. 2D, 3D Modus, 50 Level.

## 3029 AirAce

Spitzenluftkampfspiel.

## 3031 Diao

Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bishin zum Wettkampf ist alles möglich.

## 3032 Ball of Pharaoh

Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Gräbern zu retten.

## 3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

## 3035 Glücksrad

Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

## 3040 Evil Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

## HIT 3045 The Simpsons Game

Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart.

## 3047 Tischtennis

Für 1-2 Spieler. Gegen Mitspieler oder gegen Computer.

## HIT 3051 Seewolf

Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

## 3057 Xyminic Weltraumhandelspiel

HIT 3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

## 3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

## 3078 Tron 90

Tolle Umsetzung des bekannten Science Fiction-Streifens "Tron".

## 3084 Battleship

Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

## 3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

## HIT 3088 Das Erbe

Endlich in der Endversion erhältlich. Ein neuartiges Computerabenteuer, das nicht nur Spaß sondern auch Umweltwissen verspricht! Die Monster heißen jetzt Dioxin und PCKW- und die lauern überall. Das erste Ökospiele mit Spielspaß und garantiertem Lernerfolg.

## 3091 Fußballmanager V2.0

Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

## 3092 Light House

Ein feines Jump & Run Spiel in leicht gruseliger Atmosphäre.

## 3100 Eternal Rome

Komplexes Strategiespiel aus der Zeit des Römischen Reiches.

## 3104 Bombs from Bagdad

Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Duhran mit irakischen Raketen angegriffen.

## TOP HIT 3108 Star Trek

Ein Stück Film- und Software-Geschichte: die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen. (9,00 DM)

## 3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

## 3128 Bionix II

Ballern par excellence bis der Joystick glüht.

## 3133 Chopper II (9,00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

## 3137 Calippo

Der Calippo-Fresser hat alle Calippo-Fizz und Calippo-Zitrone/Erdbeer an sich gerissen. Es droht eine Calippokrise. Doch der unterschrockene C.C. Cool will mit Hilfe des Eisbeißers die Calippo retten....

## 3138 Defender II

Viele neue Features sind hinzugekommen. Gehört in jede Spielkiste.

## 3142 Grand Prix Simulator

Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

## 3153 TopSecret

Wunderschönes Actionspiel in bester Jump & Run Manier.

## 3162 The Sony Game

Oyko! der Herrscher der elektronischen Unterwelt hat die schönsten Sony-Produkte (was denn auch sonst) unter den Nagel gerissen und alle Einzelteile versteckt. Sie müssen alle Teile wiederfinden und zusammenbauen.

## 3170 Ghost

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

## 3171 Magatron

Futuristisches Action- und Ballerspiel aus dem 22. Jahrhundert.

## TOP HIT 3172 Donkey Kong

Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

## 3178 Save the Trees

Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

## 3072 Mariko

Auf einem 8x12 Felder großen Spielbrett müssen 72 Spielsteine platziert werden. Dabei müssen benachbarte Steine entweder mit Ihrem Symbol oder der Umsandung übereinstimmen.

3147 Stein der Weisen Gelungenes Trevis-Quiz mit ca. 1100 Fragen und neuen zusätzlichen Features.

## 3148 Double Bobble

Eine animierte Kugel, die auf einer Ebene auf und ab hüpf, muß durch ein Labyrinth zum Ausgang geschleust werden.

## 3149 Taxi Driver

Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

## 3150 Tank Attack

Zerstören Sie Ihren Gegner bevor er es tut!

## 3159 Act of War

Packendes Strategiespiel in der Art von Breach 2 oder Laser Squad.

## 3163 Master of The Town

Als Mitglied einer Straßengang müssen Sie Ihre Mutterprobe bestehen. Alle zerbrechlichen Gegenstände wie Fenster, Laternen und Autos müssen zerdeppert werden - bevor die Polizei kommt.

## 3167 Cyberrink

Klassisches Ballerspiel. Schöne Grafik, heiße Gefechte, usw.

## 3169 KingHigh V2.0

Spannendes Karten-Ratespiel in fünf verschiedenen Spielen.

## 3176 New Stubb City

Ein Actionspiel der neuen Generation. Als Geheimagent müssen Sie New Stubb City von allem "Ungeziefer" reinigen.

## 3227 Zombie Apocalypse

Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

## NEU 3232 Telekommundo

Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

Jedes Programm  
4,90 DM  
wenn nicht anders angegeben!

## NEU 3201 Wonderland

Farbentropes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freudlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müssen sich noch Platanen bunt eingefärbt werden.

## NEU 3212 Lemmings 2.0

Ein weiteres -olds-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingtes Muß, nicht nur für den Lemmingsfan.

## NEU 3209 Elefanten!

Sie sollen als Direktor im Nationalpark in Afrika innerhalb von 36 Monaten den Elefantenbestand erhöhen, für Anfangskapital beträgt \$50.000. So beginnt eine neue Promotion-Game, diesmal von Elefanten- Schuhe in Zusammenarbeit mit dem WWF und Public Werbe.

## NEU 3217 Quelle von Naroth

Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

## NEU 3210 Far West

Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen. (12DM)

## NEU 3203 Derby

Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodus sowie umfangreicher Dokumentation.

## NEU 3199 Chinsaw Death

Umfangreiches Science-Fiction-Spektakel für zwei Spieler mit 4 Szenarien. Für viele lange Spielstunden.

## NEU 3188 Cannibal

Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. Sehr empfehlenswert!

## NEU 3223 The Puggles

Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

## 3114 Galaga 93

Remake eines TOP-Klassikers.

## NEU 3226 Zeus

Ein völlig neuartiges Verschiebespiel in fantastischer Qualität.

## NEU 3228 Das Erbe Teil II

Brumfozu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sofort erhältlich!

**Vollpreisspiele JETZT für nur 10 DM je St. bei uns zu haben!**

## 2001 MINIGOLF

16 raffinierte Bahnen gilt es zu meistern.

## 2002 TRINK!

Steuern Sie Ihre Spielkugel durch heimtückische Labyrinth und Fallen.

## 2210 DUNGEON FLIPPER

Flipperspiel für 1-2 Spieler. Tolle Grafik & Soundeffekte...

Wir sind offizielle OASE & Schatztruhe Stützpunkthändler. Alle Spiele meist ab Lager lieferbar! (Auch Oase-LowCost)

## Weltraumabenteuer I

Asteroids, Escape from Jovi, Moonbase, XyTronic, Dark Star und Orbit 3D.

Best. Nr. 1566

## Weltraumabenteuer II

Space Battle, Orbit (nicht identisch mit Orbit 3D), Star Trek The Game, Amos Defence, Astro Chase, Zalygon und Future War.

Best. Nr. 1567

je Pack nur 29 DM

## Abenteuerspiele

Rings of Zon, Evil Tower, Legend of Lothian, Juwelen des Lichts, Return to Sinking Island, Caste of Doom, LoreOfConquest, Colossal Cave Adventure, Dreamventure, Cannibal, Catacomb, Pink Banana The History of Arkos, Ghost! und Das Erbe.

Best. Nr. 1541

Komplett nur 59 DM

## Demospiele

In diesem Paket sind nur spielbare Demoversionen kommerzieller Spitzenspiele enthalten. Speedrunner, Lemmings I & II, Slot Cars, Lotus Esprit Turbo Challenge, Challenge Golf, Infiltrator, Mega Lo Mania, Pegasus, Videnkid, Pinball Dreams I & II, Agony, Der Prätizier, Crazy Cars III, Lotus III und Universal Monsters.

Best. Nr. 1549

Komplett nur 59 DM

## Glücksspiele

Glücksrad, 17 & 4, Night Works, Space Poker, Black Jack Trainer, Spekulant, Disc und Loads a Money.

Best. Nr. 1551

Komplett nur 34,90 DM

## Brettspiele

Paranoids, Trippin, Mensch rat mal!, Backgammon, Mariko, Mosaic, Mastermind Plus, Monopoly The Game und Quatro.

Best. Nr. 1548

Komplett nur 34,90 DM

## Kartenspiele

Klondike, Crazy Eight, Black Jack, Bauernskat, Videopoker, Poker, Black Jack, Kings Korner, Hochtief, 17+4, Solitaire, Skat V 1.0, King High und Cincinnati.

Best. Nr. 1528

Komplett nur 39 DM

## Strategiespiele I

Kampf um Eriador, Imperium Romanum, Feldherr, Battle Mech, Atomical, Tiles, Mykene, Pyramide, Science Frontiers.

Best. Nr. 1564

## Strategiespiele II

Eternal Rome, Lords of Hosts, Paragon, Point to Point, Celestial Caesars, The Intrepid, Bull Run und Act of War

Best. Nr. 1565

je Pack nur 34,90 DM

## Seeabenteuer

Schiffe versenken, Seeschlacht, Seelance, Sub Attack, Mine Clearer, Seid Blaster, Seewolf, Battle Ship und Torpedo Attack.

Best. Nr. 1562

Komplett nur 39 DM

## Hüpf und Sammelspiele

Peters Quest, J.A.R., Jumpy, Frantic Freddie, Light House, Frantik, Calippo, Cave Runner, Mother Lode und Tonga.

JETZT zusätzlich mit dem Superhit WONDERLAND!

Best. Nr. 1561

Komplett nur 39 DM

## Denkspiele

Mastermind, RistiNolla, TTT, Othello, Quadromania, Trap, Mem-Jog, Solitaire, Brainmaster, TivMac und Laser Chess.

Best. Nr. 1526

Komplett nur 24,90 DM

## Klassiker

Dieses Paket enthält die absoluten SUPERHITS aus vergangenen Tagen. ein toller Spielspaß. PacMan, Missile Command, Defender II, Asteroids, Hu(Qu)bert, Deluxe PacMan und natürlich Donkey Kong.

Best. Nr. 1554

Komplett nur 29 DM

## Luftabenteuer

Air Traffic Control Simulations Game, Demolition Mission, Raid, Chopper II, Space Rescue, Megablast und Air Ace.

Best. Nr. 1556

Komplett nur 29 DM

SILVER  
DATENTECHNIK

Inhaber: Gerd Klein

In den Stämmen 4

51467 Bergisch Gladbach

Kein Ladenlokal, nur Versand!

Bestellen 02204 / 53972 (10-18 Uhr)

Service 02202 / 22385 (16-21 Uhr) Fax 02202 / 53363

Versandkosten VK 4,00 DM NN 10,00 Ausland eur VK 15,00 DM

Schnelle Lieferung bis vor Ihre Haustür GARANTIER!



# ELYSIUM

Elysium war zwar sowas wie das Paradies der alten Griechen, trotzdem entführt uns diese Wirtschaftssimulation ins antike Rom anno 390. Sollte die Zeitmaschine bei Magic Bytes etwa einen Bug haben?



Nein, hat sie nicht, man darf den Titel gestrost einer vorübergehenden Trübung des Fremdwortwissens seiner Erfinder zuschreiben. In der Sache bietet diese PC-Konvertierung nämlich durchaus Vergnügliches für Pfennigfuchser: Bis zu sechs menschliche Oberbefehlshaber können gegeneinander antreten, um von einer der vielen römischen Provinzen aus das eigene Staatsgebiet zu mehren und zu ehren. Das Mehrten ist dabei prinzipiell recht einfach, muß man doch nur im Hauptscreen den Kriegsminister anklicken, und schon darf nach Herzenslust (aus-)gerüstet bzw. erobert werden. Freilich muß

niemand blind drauflosmarschieren, denn für Vorsichtige ist eine Spionage-Option eingebaut, mit deren Hilfe potentieller Lohn und mögliches Risiko der Attacken besser einzuschätzen sind. Jedes neu unterworfenen Territorium bringt dann eine ordentliche Mitgift in Form von braven Untertanen, stetigen Steuergeldern und wohlgenährtem Kanonenfutter in die Ehe ein. Beim Stichwort Steuergelder werden die Finanzhaie unter Euch bereits aufgehört haben, und letztendlich dreht sich hier ja auch viel um Kohle. Die läßt sich unter anderem einfahren, indem man (See-)Handel treibt; aber auch ein solides Wohnungsbauprogramm oder die Einrichtung von Wasserleitungen sind Garanten für den wirtschaftlichen „Aufschwung Süd“. Für derlei friedliches Wachstum ist der Landwirtschaftsminister zuständig, während last not least sein Kollege von der Justiz als wahrer Hort von Recht und

Ordnung Geldstrafen verhängt oder ein paar arme Sünder zum Tode verurteilt – vorzugsweise in der Arena zu vollstrecken. Tja, und wer das Ganze bis anno Domini 476 durchhält, ohne an feindlichen Angriffen oder ökonomischem Minuswachstum zugrunde zu gehen, der hat halt gewonnen. Das mag sich nach einer langen Zeitspanne anhören, aber der Eindruck täuscht, denn nachdem alle Beteiligten reihum ihre Eingaben gemacht haben, wird die innere Uhr des Games gleich um volle zwölf Monate weitergedreht!

Spielerisch gilt es also, vorsichtig zu disponieren; beim Handling kann man hingegen kaum etwas verkehrt machen: Ähnlich wie bei den meisten Genre-Brüdern klickt man sich von Screen zu Screen



Die Herren Präfekten



Knastologie und Lochkunde

## Rom im RAM



Viele, viele bunte Länder...

und wählt unter den diversen Icons und (Scroll-) Menüs seine jeweiligen Favoriten. Im wesentlichen präsentiert sich auch die Optik ziemlich erfreulich, werden die Höhepunkte der Schlachten doch in kurzen Sequenzen vorgeführt, und auch sonst warten eine ganze Reihe von großformatigen und manchmal animierten Grafiken auf den Kenner – Kenner schon deshalb, weil hier unser Cover-Künstler Celal den Digi-Pinsel geschwungen hat. Dennoch sind nicht alle Malereien ein Kunstgenuß, und der Sound rangiert eher unter ferner liefen.

Wer sich mit Elysium in die Antike wagt, findet somit nicht unbedingt ein Genre-Highlight vor, aber doch genügend Stoff für einen launig-historischen Schacherabend. (jn)

## ELYSIUM (MAGIC BYTES)

### HANDELSSIMULATION

69%  
„HISTORISCH“



GRAFIK	72%
ANIMATION	46%
MUSIK	58%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	71%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# JEDES SPIEL NUR

# 29.-DM

DER  
NACKTE  
WAHNSINN!

NUR  
SO LANGE  
VORRAT  
REICHT!

**JACK NICKLAUS' GOLF  
KICK OFF & EXTRA TIME  
DELUXE STRIP POKER  
COLOSSUS CHESS 4.0  
MERCENARY  
CHAMBERS OF SHAOLIN  
BLOODWYCH  
T.V. SPORTS FOOTBALL  
HUNTER  
VIRTUAL WORLDS**

## BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)

bitte plus 5,-DM für Porto! (+ 10,- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)

nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS 4.0
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

### Meine Adresse

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Plz/Ort: \_\_\_\_\_

Datum/ \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

### Bestelladresse

Hardware-Software  
und noch mehr

**MANFRED  
BERGLER**

Fodermayrstraße 24  
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

**ACHTUNG** : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!





Wir wissen zwar nicht, wer das Zahnrad erfunden hat, aber dafür können wir Euch genau sagen, wer es ursprünglich in seine digitale Knobelform gebracht hat: die italienische Software-schmiede Idea.

Das Ganze nannte sich vor zwei Jahren auch noch „Klik Clak“, hatte jedoch den Nachteil, daß man wegen eines Bugs nur sieben der zwölf Levels spielen konnte. Jetzt kaufte der amerikanische Hersteller Hollyware das Programm, setzte den Kammerjäger daran und veröffentlichte es unter neuem Titel... Inhaltlich geht es unverändert

darum, zwölf berühmte Bauwerke wie z.B. Eiffelturm oder Big Ben mit einem Uhrwerk auszurüsten. In der Praxis besteht jede dieser „zeitlosen“ Sehenswürdigkeiten aus meh-



rerer Screens mit zwei Zahnradern, die der Spieler unter Zuhilfenahme der ihm vorgegebenen Zahnis (unterschiedlicher Größe) verbinden muß. Schwierigkeiten bereiten ihm dabei diverse Hindernisse, Abgründe, ein knackiges Zeitlimit und vor allem zwei Monster, die gelegentlich die Rädchen rostig, sprich funktionsunfähig machen. Gegen den Rost hilft das Ölkännchen und gegen die Biester selbst eine Wumme, beides ist jedoch nicht unbegrenzt verfügbar. Wer es allerdings schafft, seine Zähne in einer bestimmten farblichen Reihenfolge zu plazieren, darf in einer Bonusrunde sein Glück am einarmigen Banditen versuchen, und der spuckt neben Extrapunkten auch Ölkannen,

Munition und Bomben zum Wegsprengen falsch eingesetzter Zahnräder aus. Nachdem man in Amerika weder die gewöhnungsbedürftige Steuerung noch die herzlich langweilige Grafik oder gar die durchschnittliche Soundbegleitung (wahlweise Musik/FX) angetastet hat, reicht's nach wie vor nur für die kleine Grübelelei zwischendurch. Aber wenigstens stimmen jetzt Umfang und Preis! (od)

### GEAR WORKS (HOLLYWARE)

#### RÄDCHEN-KNOBELEI

**52%**

„LEICHT ROSTIG“



GRAFIK	40%
ANIMATION	53%
MUSIK	51%
SOUND-FX	38%
HANDHABUNG	53%
DAUERSPASS	56%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**  
**PREIS DM 29,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

## Nicht die Bohne ...

hat Pedro Barquera in diesem Jahr an seiner Kaffee-Ernte verdient. Preise im Keller, Absatzflaute, Überangebot. Wovon sollen er und seine Familie jetzt leben? Sie können ihm Perspektiven eröffnen. Und das heißt: Fairer Handel mit den Kleinproduzenten auf der Schat-

tenseite des Kaffee-Exports. Absatzförderung und Existenzsicherung durch Preise, die Leben erlauben. Wie das geht? Sie kaufen nur noch Kaffee zu fairen Preisen. Zu erkennen am TRANSFAIR-Gütesiegel.



Wo Sie ihn finden? Im Kaffee-regal in immer mehr Geschäften – vielleicht auch schon bei Ihrem Kaufmann. Und er schmeckt nicht die Bohne schlechter als anderer Kaffee. Und wenn es ihn da doch noch nicht gibt? Schicken Sie uns den Coupon. Damit Sie Ihren Händler über fairen Kaffee informieren können.

Post giro Köln 556-505

**MISEREOR**

Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt  
Mozartstr. 9  
W-5100 Aachen



Foto: Bavaria

Bitte senden Sie mir kostenloses Informationsmaterial über TRANSFAIR:

An: MISEREOR  
Mozartstr. 9 · W-5100 Aachen

Name

Strasse

Ort



**DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN  
IST IM ANROLLEN!**

**JOKER-SONDERHEFT**

# STRATEGIE

Es warten weit über 80 Tests der besten Strategicals für Eu-  
ren Computer – dazu ausführliche Hintergrundberichte,  
News, Stories, Preisausschreiben und natürlich jede  
Menge Tips, Tricks und Lösungen!!!

**AB 20. OKTOBER AM KIOSK**

**NUR BEIM JOKER UND NUR JETZT!**

DIE HANDSIGNIERTE SONDER-EDITION DER

**WHALE'S VOYAGE CD**

LIMITIERTE  
AUFLAGE!

TOP-  
EXKLUSIV!

Das gibt es auf der Welt  
nur EXAKT 1000mal: die  
Maxi-Single-CD mit der  
Musik von NEOs Hit-  
Spiel „Whale's Voyage“  
in einer streng limitierten  
Sonderauflage – von  
Hannes Seifert, dem  
Programmierer und  
Komponisten persönlich  
signiert!

**WHALE'S VOYAGE  
SOUNDTRACK**



Das handsignierte  
Sammlerstück gibt es  
für nur 15,— DM aus-  
schließlich bei:

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

Lieferung nur solange Vorrat reicht, Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei)  
bitte 5,— DM Portogebühren im Inland bzw. 10,— DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.





**Die Sommerspiele in Barcelona sind längst vorüber, die in Atlanta erst 1996 fällig — wie wäre es in der Zwischenzeit mit einer schicken Digi-Olympiade? Prima? Na, dann dürft Ihr getrost weiterblättern...**

...denn was Microids hier abgeliefert hat, unterscheidet sich qualitativ kaum von jenen dürftigen Multidisziplinen-Games, die andere Companies bereits im vergangenen Olympiajahr bereithielten. Trotz der offensichtlich verspäteten Veröffentlichung reichte es schon bei den Optionen bloß für den üblichen Genre-Standard: Jede der 10 Leichtathletik-Übungen kann einzeln angewählt und trainiert werden; am Wettkampf dürfen bis zu zwei menschliche Mitstreiter teilnehmen, ersatzweise springt ein Computergegner ein.

Zunächst steht der 100 m-Sprint an, gefolgt vom 110 m-Hürdenlauf und allerlei Hüpfereien — Hoch- (mit und ohne Stab), Weit- und Dreisprung. Sodann darf man sich am Kugelstoßen und dem Speerwurf versuchen, um abschließend 100 m Freistil (auch in der Staffel) im Schwimmbecken zu absolvieren. Bei alledem genügt meist rhythmisches Rütteln am Joystick, um Rekorde aufzustellen, gelegentlich entscheidet auch mal der gut getimte Druck auf den Feuerknopf über Sieg oder Niederlage. Wenn Gold dennoch nicht an der Tagesordnung ist, dann hauptsächlich wegen Patzern seitens der Programmierer: Bei den Weitsprung-Disziplinen fehlen z.B. Absprungmarkierungen, weshalb man nur auf gut Glück einen respektablen Hopser hinlegen kann; zu-

dem verbaut häufig die träge Steuerung den Weg in die Medaillenränge.

Wo wir gerade von Patzern sprechen: Nicht genug damit, daß externe Laufwerke nicht unterstützt werden und man deshalb ständig mit drei Disks jonglieren darf, werden selbst interne Diskettenwechsel manchmal schlicht ignoriert, sollte ein zweites Laufwerk überhaupt nur an-

## SUPER SPORT CHALLENGE

DE PHILIPPE DERAMBORE  
FRANÇOIS GARROUSTE

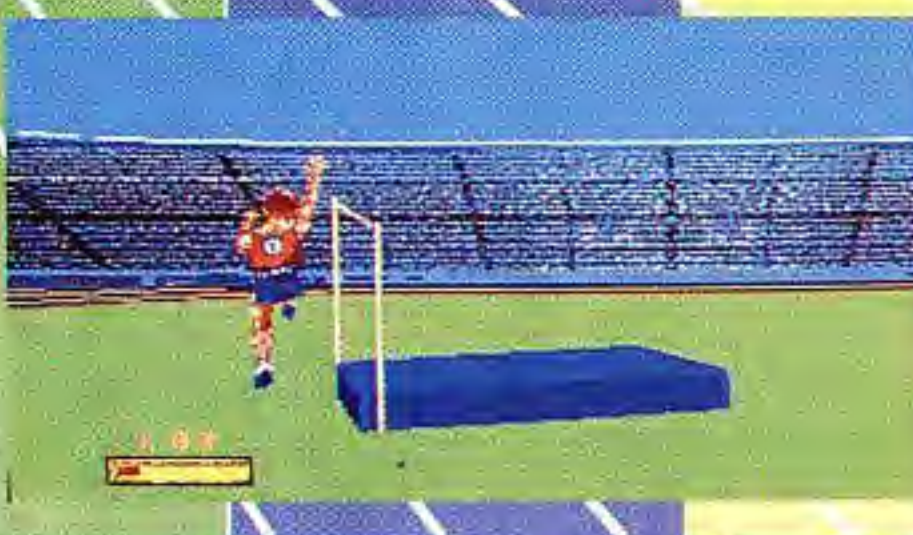
PAULUS  
LOUIS VUART  
ANTOINETTE ROULET  
DAVID DESCHAMPEL  
HARCO DEUTSCH  
CLAUDE ABRONDA



geschlossen sein. Den Zweitläufer kann man somit vergessen, seinen 1200er auch (außer Ihr steht auf viele schöne Grafikfehler...), und wer weniger als 1 MB in der Kabine hat, muß auf die Hochsprung-Wettbewerbe verzichten. Angesichts von soviel „Liebe zum Detail“

wundert man sich kaum noch über die schlichte Soundkulisse, die schlecht digitalisierten Zwischenbildchen oder die eher magere Grafik mit den wenigen Farben und schwachen Animationen. Okay, das meist horizontale Scrolling ist ganz brauchbar, aber das war's auch schon mit dem Lob — sogar eine Eröffnungs- bzw. Schlußzeremonie fehlt, und so was hatte bekanntlich sogar das steinalte „Summer Games“ schon anno C64 im Repertoire!

Ob es wenigstens einen Medaillenspiegel gibt? Schon, nur speichern kann man ihn nicht. Und damit nützt er ebenso wenig wie der Rest dieser traurigen Sportveranstaltung, bei der Masse eindeutig vor Klasse geht. Dabeisein ist halt doch nicht immer alles... (rl)



### SUPER SPORT CHALLENGE (MICROIDS)

#### DIGI-OLYMPIADE

**44%**

„UNSPORTLICH“



GRAFIK	53%
ANIMATION	51%
MUSIK	49%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	42%

#### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



# Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.  
Aber viel hat nicht gefehlt -  
vergleichen Sie selbst!

## AMIGA

### SIMULATION / STRATEGIE

1669	V	61,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
Airbus A 320 America	V	79,99
Airbus A 320 Europa	V	64,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
Astalin	A	24,99
ATAC	A	???
A-Train	V	71,99
A-Train Construction Kit	V	36,99
B 17 Flying Fortress	A	62,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	48,99
Bird's of Prey	V	64,99
Burntime	V	62,99
Campaign	V	69,99
Campaign Data Disk	V	39,99
Conquestator	V	64,99
Conquestator Data Disk	V	34,99
Civilization	D	68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Dogfight	A	62,99*
Dynatech	V	52,99
Erben des Throns	V	64,99
F 17 Challenge	A	27,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	36,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99
Fallen Empire	V	79,99
Flies - Attack on Earth	A	64,99
Gunship 2000	A	61,99
Hannibal	V	61,99
Hattrick	V	62,99*
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Hired Guns	A	59,99*
Jurassic Park (Dino Park)	V	49,99*
Locomotion	V	38,99
M1 Tank Platoon (ANGEBOT)	A	33,99
Mad TV	V	64,99
Mad News	V	62,99*
Overdrive	A	46,99*
Perfect General	A	72,99
Perfect General Data Disk	A	46,99
Pinball Dreams	A	52,99
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates (ANGEBOT)	A	29,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Powermonger	A	62,99
Powermonger Data Disk	A	30,99
Projekt Terra	A	59,99*
Reach for the Skies	A	52,99
Rome AD 92	A	59,99
Scenario	V	58,99*
Sim City & Populous	A	69,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor	A	79,99
Sim Earth	A	79,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
St.Thomas	V	64,99*
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	56,99
Transarctica	V	52,99
Viking Fields	A	59,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99

### ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Bane of the Cosmic Forge	V	64,99
Bard's Tale Construction Set	A	59,99
Bat 2	V	72,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Contraptions	A	36,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	V	69,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 1	V	64,99

Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	56,99
Gateway to Savage Frontier	V	64,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	V	49,99
Jonathan	V	79,99
Monkey Island 1	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Space Hulk	A	59,99*
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99
Ween	V	64,99

### SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spin of Adventure)		
Big Box 2	A	52,99
(Armalyte, Back to the Future 3, Bombuzal, Defenders of the Earth, International Karate, R-Type, Real Ghostbusters, Shanghai Syndicate, TV Sport Football)		
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, The Simpsons, WWF Wrestlingmania)		
Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)		
Kings of Adventure	A	64,99
(Barron Attack, Fascination, Goblins 1)		
Lotus Compilation	A	54,99
(Lotus 1, 2 und 3)		
Mega Collection (5er Sam.)	A	48,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		
Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Ork)		
Mega Lo Mania/First Samurai	A	56,99
Mixed Collection	A	58,99*
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarkon)		
Napoleonic	A	64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)		
No. 2 Collection	A	64,99
(Winner, Space Max, Black Gold)		
Space Legends	A	64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		
The Greatest	V	52,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Line of Temples)		

### ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed Special Edition	E	24,99
Apocalypse	A	44,99*
Aquatic Games	A	52,99
Arabian Nights	A	59,99
Assassin	A	46,99
B.C. Kid	A	46,99
Bills Tomato Game	A	59,99
Body Blows	A	44,99
Bug Bomber	V	39,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	46,99
Creatures	A	46,99
Creepers	A	59,99*
D/Generation	A	36,99
Desert Strike	A	52,99
Dyna Blaster	A	59,99
Entity	A	59,99
Fly Harder	A	59,99
Global Gladiators	A	46,99
Goblins 2	A	64,99
Human Race - deut. Version	V	64,99
Human Race - deut. Anl.	A	52,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99*
Lionheart	A	52,99
McDonald Land	A	46,99
Morph	A	46,99
Nicky Boom 2	V	59,99

Project X	A	24,99
Silly Putty	A	46,99
Special Forces	A	74,99
Space Crusade Pack	A	52,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Superfrog	A	44,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps'n Treasures	A	59,99
Trolls	A	46,99
Ugh!	A	46,99
Walker	A	52,99
Wizkid	A	59,99
YoiJoel	A	46,99
Zero	A	59,99*
Zool	A	46,99

### SPORT

Archer Mac L. Pool Billard	A	46,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	61,99
Eishockey Manager	V	69,99
Formular One Grand Prix	A	69,99
Goal! (v. Dino „Kick off“ Dini)	A	49,99
Lothar Matthäus Fußball	V	56,99

### AMIGA 1200 / 4000

Deluxe Paint 4.5 AGA	V	219,99
(unterstützt A 1200 / 4000 - Grafikchips)		
1669	V	64,99
Burntime	V	62,99*
Hattrick	V	62,99
Ishar	V	59,99
Ishar 2	V	59,99*
Jurassic Park (Dino Park)	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???
Robotcod	A	46,99
SIM Life	V	76,99
Transarctica	V	52,99
Trolls	A	46,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool	A	46,99

### Joysticks

#### Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk. Box	24,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99
Manix Duck, schwarz	39,99

### Hardware

#### Diskettenlaufwerke

A - 500 intern	139,99
A - 600 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99

#### Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar	269,99
inklusive Gary-Adapter	
A 500 auf 2 MB	129,99

**Ram-Bausteine und Festplatten** zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb anrufen und aktuellen Tagespreis erfragen.

#### Controller

Roc Hard IDE - Controller mit	319,99
Ram Option für AMIGA 2000	
AT - 2008	159,99
mit RAM Option für Amiga 2000	

#### Zubehör

Kickstart Umschaltplatine mit	
Rom 2. XX	109,99
Virus-Control 4.0 dtisch. Version	
von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

**Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.**

# Versand 99

**Versand 99 GmbH**  
Jülicher Straße 53-55  
52249 Eschweiler

**Tel. 02403 / 21188**  
**Fax 02403 / 35351**

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen-Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarzubehör. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

# Preishammer

Syndicate 56,99  
Deutsche Version

Flashback 56,99  
Deutsche Version

Gunship 2000 61,99  
Deutsche Version

A-Train 71,99  
Deutsche Version



# BLOB

In der Draufsicht gezeigte Plattformen genießen am Amiga ja ein bißchen so etwas wie Seltenheitswert – auch wenn sich Core Design hier ganz offensichtlich beim C64-Klassiker „Boulder“ bedient hat...

Die Landschaften sind von oben zu sehen, darunter erkennt man schemenhaft weitere Plattformen, während darüberliegende durch gestrichelte Linien dargestellt werden. Und mitendrinnen sucht ein kugelförmiges Kuschel-Alien fünfzig Levels lang nach seinem Nachwuchs, der beim Dimensionssprung aus dem Raumschiff gefallen ist. Ein Abschnitt gilt als gelöst, sobald alle Gegenstände gesammelt, sämtliche Baby-Blobs befreit und die Exit-Fliese erreicht ist – sollte der Ausgang rot blinken, hat das Muttertier noch irgendwas vergessen. Für

Streß sorgen unterdessen brüchige Teilstücke, solche mit Schußanlagen, Sprungmechanismen oder Teleporterfeldern; wieder andere verlangsamen den Blob oder kehren gar die Steuerung um. Doch hält der Bodenbelag auch positive Überraschungen bereit, etwa Paßwörter oder Tips. All das kann man gut gebrauchen, weil auch allerlei Gegner unterwegs sind, zudem macht dem Spieler ein Zeitlimit zu schaffen.

Was einem hier noch zu schaf-

fen macht, ist die hypersensible Steuerung: Wer seinen Stick nicht moment- und millimetergenau im Griff hat, verliert bei jedem Sprung auf ein höher gelegenes Plateau eines der fünf Bildschirmleben! Da hätten sich die Programmierer getrost mehr Mühe geben können, genau wie die Grafiker – von der ungewöhnlichen 3D-Perspektive und den teilweise recht putzigen Animationen einmal abgesehen, macht das Spiel einen ziemlich tristen Eindruck. Auch der



Sound kommt über das Mittelmaß nicht hinaus, weshalb Blob letzten Endes nur mit Einschränkungen zu empfehlen ist. (C.Borgmeier)

## BLOB (CORE DESIGN)

### 3D-PLATTFORMEN

57%

„ETWAS UNRUHND“



GRAFIK	41%
ANIMATION	64%
MUSIK	58%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	62%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	noch offen
-------	------------

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NOCH NICHT

# CLYSTRON

Das Diskmag „Amiga Fun“ ist meist eine gute Adresse, wenn man viel Spielspaß für wenig Geld sucht. Die Magerballerei der jüngsten Ausgabe hatte für wenig Geld allerdings auch herzlich wenig Spaß zu bieten...

Was am Umschlag als „Nervenzerfetzende Arcade-Action“ angepriesen wird, entpuppt sich am Screen als Plattform-Langweiler der übelsten Sorte: Man kontrolliert einen Cyborg, der auf einer High-Tech-Welt ausgesetzt wurde und nun acht Maschinenteile finden muß, die ihm die Heimreise ermöglichen. Dazu kann er laufen, springen und ballern, womit er ja bestens gerüstet scheint. Doch der Schein trügt, denn die Waffe ist nur während des Laufens einsatzbereit, nicht aber im Stillstand oder Sprung! Folglich muß man seinen Gegnern (Robbis in den verschie-

densten Formen und Farben) oft direkt in die Arme rennen, um sie überhaupt bekämpfen zu können. Das nicht vorhandene Scrolling gibt der kaum vorhandenen Motivation dann den Rest, weil man den Feinden beim Eintritt ins neue Bild meist ein weiteres Mal schuldlos in die Quere kommt. Und wenn ein Gameplay mal derart vermurkst wurde, hilft alles nix mehr – weder, daß der Energiebalken einige Treffer wegsteckt, daß Munition und Extrawaffen zum Aufsammeln be-

reitliegen, daß man mit Granaten und Smartbombs um sich werfen kann, noch, daß Aufzüge, bewegliche Plattformen und Laserbarrieren für etwas Abwechslung sorgen. Selbst die sehenswerte Grafik und die nette Soundbegleitung können das Spiel nicht retten, zumal es öhnehin nur mit Mühe zum Laufen zu bringen ist. Auf der einen Hälfte unserer Test-Amigas verweigerte Clystron die Arbeit gleich ganz, auf der anderen traktierte es den User bei jedem Start

minutenlang mit Grußtexten, die sich nicht bzw. nur mit viel Glück und Timing abbrechen ließen. Na ja, vielleicht war der Ausdruck „nervenzerfetzend“ ja einfach ganz anders gemeint, als wir uns das in unserer Naivität vorgestellt haben... (rl)



## CLYSTRON (CT-VERLAG)

### DISKETTEN-MAGAZIN

19%

„ÜBEL“



GRAFIK	62%
ANIMATION	49%
MUSIK	68%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	18%
DAUERSPASS	11%

### FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 19,80
-------	----------

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



# Silkworm

Die Fortsetzungsgeschichte dieses Baller-Klassikers ist wahrhaft einmalig: Auf den ersten folgte gleich der vierte Teil! Obwohl vom selben Programmiererteam, war er dazu ein ebenso umstrittener wie inoffizieller Nachfolger...



Auch wenn er grafisch mit dem Vorgänger nicht mehr viel zu tun hatte, vermuteten doch viele, daß sich hinter „SWIV“ nichts anderes als „Silkworm IV“ (oder vielleicht „SilkWorm In Vertical“?) verbarg. Mit diesem Etikettenschwindel sollten wohl die Lizenzgebühren für den Hersteller des Arcade-Originals gespart werden – verständlich, war der Tecmo-Automat in der Spielhalle doch eher unspektakulär. Aber nach den Maßstäben, die Mitte 1989 für ein Shoot 'em up am Amiga galten, gehörte die 1:1-Umsetzung von Random Access bzw. Sales Curve neben „Blood Money“ und „Forgotten Worlds“ zu den absoluten Highlights.

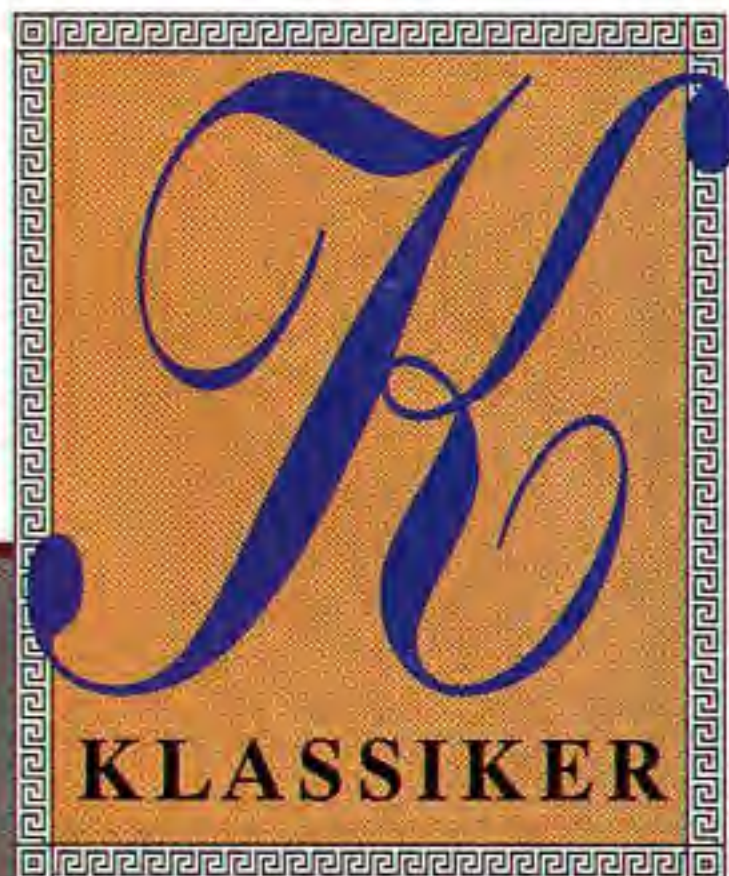
Laut Hintergrundstory ballert man sich hier per Hubschrauber oder Jeep durch zwölf horizontal scrollende Levels, weil dieser Landstrich von einem größenwahnsinnigen Diktator erobert wurde. Dennoch liegen die Extras wie Doppelschüsse oder Schutzschilde immer an der richtigen Stelle herum, und der vorbildlich abgestufte Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber mehr als gewaltig an. Die scharenweise auftretenden Feinde am Boden und in der Luft sind (zumindest für damalige Verhältnisse) abwechslungsreich, zumal alle nacheinander ein Zwischen- oder Endgegner erscheint. Wie viele Normalfeinde noch bis zum nächsten dicken Brummer erledigt werden müssen, erfährt man übrigens durch eine kleine Screenanzeige – nach wie vor eine originelle Rarität in einem Genre, wo jeder alles kopiert!

Trotz der jeweils drei Leben und Continues stößt man bei Silkworm nicht so

schnell in die höheren Levels vor; daß man es dennoch immer wieder versucht, liegt an der herausragenden Spielbarkeit der Konvertierung, die in diesem Punkt sogar die Automatenvorlage übertrifft. Doch berühmt gemacht hat Silkworm in erster Linie der witzige Duo-Modus, bei dem ein Held mit dem Heli und der andere im Auto unterwegs ist. Selten konnte man sich so prächtig darüber streiten, wer nun wem keinen Feuerschutz gegeben hat und deshalb für den Verlust dieses Bildschirmlebens verantwortlich ist...

Der Schwachpunkt des Games dürfte dagegen die immer gleiche Landschaftsgrafik sein, bei der eigentlich nur die verwendeten Farben wechseln. Musik und Effekte sind da schon besser gelungen, aber so richtig ins Schwärmen kommt man erst wieder bei der Sticksteuerung und dem bis auf wenige Stellen ebenso fairen wie ausgeklügelten Gameplay. Wieviel Liebe und Aufmerksamkeit die Programmierer da investiert haben, merkt man an den schönen Details: Wenn man z.B. einen zweiten Schutzschild aufammelt, während der erste noch aktiv ist, verwandelt er sich in eine Smartbomb; außerdem wird man für gutes Haushalten mit den Bildschirmleben durch Bonuspunkte belohnt, die Nachladezeiten sind minimal usw.

Es gibt also Gründe genug, die Seidenraupe auch heute noch ins Laufwerk zu laden – einer davon wäre der aktuelle Budgetpreis von seidigen 29 Märkern! (mm)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
85%		70%
80%	GRAFIK	62%
77%	ANIMATION	64%
70%	MUSIK	62%
79%	SOUND-FX	69%
85%	HANDHABUNG	72%
88%	DAUERSPASS	76%
FÜR GEÜBTE		



# Die Budget-Bühne



**688 Attack Sub:** Es geht hoch her unter dem Meer

**M1 Tank Platoon:** Pack den Tiger in den Tank



**Legend:** Legendäres Monstermetzeln

**Chuck Rock:** Neulich in der Steinzeit...



**Lotus II:** Und ewig rasen die Boliden

**Project-X:** Ballern de Luxe



Der Volksmund spricht ja gern vom „goldenen Oktober“, womit der alte Schwätzer vermutlich das aktuelle Überangebot feiner Software-Schnäppchen meint – wer diesen Monat alle Budget-Neuheiten einsacken will, könnte wirklich ein bißchen Gold gebrauchen...

## Für kluge Köpfe

Auch ein Führerschein für U-Boote, Tarnkappenbomber oder Kettenfahrzeuge wäre nicht verkehrt, denn unsere heutige Schlaupf-Rubrik entpuppt sich als Dorado für Kommiß-Köpfe: Wer beispielsweise seinen militärischen Spieltrieb unter Wasser ausleben möchte, der greift zur Tiefsee-Simulation **688 Attack Sub**, die Hit Squad englischsprachigen U-Boot-Kapitänen derzeit für nur 39,- DM offeriert. Englischkenntnisse und 39 Mark Sold in der Tasche verlangt auch Kixx vom Steuermann der Kampfpanzer in **M1 Tank Platoon** – das Teil war seinerzeit ein reinrassiger (bzw. fein rasselnder) Joker-Hit und hat bis heute wenig von seiner Faszination eingebüßt. Faszination ist auch das Stichwort für die superbe Flugsimulation **F-19 Stealth Fighter**, welche dank Kixx neuerdings schon für 49,- DM abhebt; übrigens samt deutscher Anleitung. Last not least die Ausnahme des Tages: Das Budget-Label Classic hat **Legend** für 39 Steine neu aufgelegt, und dabei handelt es sich bekanntlich um ein Rollenspiel in Iso-3D. Gesucht werden hier jedoch nur Recken, die mit dem Schwert und der englischen Sprache umgehen können.

## Für flinke Finger

Ganz anders nun unser Benefiz-Streifzug für finanzschwache Joystick-Quäler, denn hier geht's quer durch den großen, bunten Genre-Garten. Der erste Halt ist für die Freunde von Snowboarding und Drachensfliegen vorgesehen, die Station heißt **California Games II**. Da das Multidisziplinen-Spektakel im Gegensatz zu seinem Vorläufer am Amiga gar nicht übel abschnitt, darf man Kixx getrost die geforderten 29,- DM für die deutsch angeleitete Version rüberschieben. Fürs gleiche Geld und in derselben Sprache kann aber auch gerast werden, nämlich mit dem phänomenalen **Lotus II** von Gremlin bzw. hier von G.B.H. Sprungstarke Neandertaler sind freilich bei Core Designs **Chuck Rock** besser aufgehoben, müssen allerdings noch 10 Märker zulegen – und sich beeilen, denn die witzigen Comic-Plattformen und der bierbauchige Held sind nur noch als Restbestände vorrätig. An der letzten Haltestelle wartet dann Team 17 mit einem runderneuerten Remake des Baller-Klassikers **Project-X**, das samt deutscher Einweisung für nur 39 Schuß Salut über den Ladentisch wandert! Na, ist Euch der Mund wäßrig geworden? Dann sabbert einfach einen Bestellschein des Versandhändlers Eures Vertrauens voll oder besabbert den Verkäufer im nächsten Shop – die Sonderangebote gibt's jedenfalls überall da, wo es Amiga-Spiele gibt. Und das Ticket für die nächste Budget-Rundfahrt gibt's in vier Wochen am Kiosk; wie gewohnt unter dem Codewort „Amiga Joker“... (jn)



# SPIELE-UNTERHALTUNG

- Bestell-Nr.**
- 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation
  - 0005 TETRIX Achtung, macht süchtig!
  - 0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5
  - 0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
  - 0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB
  - 0027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-
  - 0029 PACMAN- ähnliche Amiga-Umsetzung
  - 0032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation
  - 0038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnli. Spiel
  - 0039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
  - 0043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele
  - 0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat
  - 0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
  - 0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
  - 0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft
  - 0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
  - 0056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele
  - 0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
  - 0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
  - 0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel
  - 0080 MOONBASE ein Weltraumspiel
  - 0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, 1MB
  - 0082 MARIKO interessantes Denkspiel
  - 0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell!
  - 0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel
  - 0087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games
  - 0089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game
  - 0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel
  - 0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
  - 0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
  - 0094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher erforderlich, sehr spielstark!
  - 0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung
  - 0098 DISC Geldspiel-Automat
  - 0101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
  - 0102 DOWN HILL sehr gute Skirennen-Simulation
  - 0103 12 KLEINE DENKSPIELE
  - 0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
  - 0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
  - 1104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY SOL und AMIGA-TRATION 5 super Spiele
  - 1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele
  - 1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc
  - 1123 6 QUIZ- und DENKSPIELE
  - 1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME, DOWNHILL 4 Spiele
  - 1125 TREASURE SEARCH, Missile-C 2 Action-Games
  - 1126 METRO und ZON - 2 super Action-Games
  - 1128 ARCHIV - ein tolles Weltraum-Abenteuer
  - 1131 IMPERIUM - Strategiespiel
  - 1141 SBALL u. TRON
  - 1142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel
  - 1154 verschiedene PUZZLE-SPIELE
  - 1159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele
  - 1160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele
  - 1161 POKERAUTOMAT, KNIFFEL
  - 1162 SNAKES & LADDERS sowie DICK DYNAMITE
  - 1163 2 Spiele ähnlich Memory
  - 1164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN
  - 1183 ALIEN FORCE
  - 1188 MASTERMIND, DOMINOS, IT'S LOGIC 3 Denkspiele
  - 1189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME 3 Strategiespiele
  - 1191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus
  - 1197 EVIL-TOWER - ein tolles Abenteuer-Spiel
  - 1198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm
  - 1204 CHEAT SHEET - Spielertips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
  - 1205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel!
  - 1206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

- 1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation
- 1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR
- 1209 DISC - Geldspielautomat
- 1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel
- 1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker
- 1214 BILLARD - SIMULATION
- 1215 AMOEBA - Invaders abwehren
- 1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
- 1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
- 1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
- 1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST 2 Handelssimulationen



*Preise zum Wohlfühlen!*

# jede Disk nur DM 5,-

- 1243 MAD-FACTORY und Q-BALL 2 Geschicklichkeitsspiele
- 1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen
- 1245 YANZEE, BRAINCRACKER
- 1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
- 1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Kriibbel
- 1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shoot'em-up-Game
- 1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE
- 1259 CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE
- 1260 WATER ATTACK Geschicklichkeitsspiel
- 1261 MEGAVERSI Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
- 1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeitsspiel

## KOMMERZIELLE SOFTWARE

- ÜBERSETZE übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche 27,- DM
- DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks + 2 Disk 49,- DM
- X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software 75,- DM
- DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung 19,- DM
- BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbriefpunkt. 19,- DM
- VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption 29,- DM
- ADVICE der komplette Geldanlageberater 15,- DM
- MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene 19,- DM
- RÖNTGEN das atomare Denkspiel 15,- DM
- KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents 29,- DM
- BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Sp. 29,- DM
- THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation 19,- DM
- UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobilien 19,- DM
- IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente 69,- DM

## HARDWARE

- 3,5" LAUFWERK A500 intern 99,- DM
- 3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar 119,- DM
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr 55,- DM
- 4/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar 219,- DM
- KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) 59,- DM
- KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.3 89,- DM
- KICKSTART-ROM V1.3 59,- DM
- KICKSTART-ROM V2.04 96,- DM

## LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

10 Stück DM	8,50	50 Stück DM	40,00
100 Stück DM	79,00	400 Stück DM	308,00

**Bestellannahme: TEL. 05231/97030**

**FAX 05231/970333**

oder schriftlich bei:

# ABC-SOFT

Lange Str.84  
D- 32756 Detmold

## ANTI-VIRUS

- 0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers
- 1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
- 1177 VIRUS CHECKER V2.2 VECTOR-DETECTOR, KLIKK
- 1181 VIRUSX 4.0

## ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm
- 0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
- 0011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
- 0031 DISKEY Diskettenmonitor
- 0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
- 0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME
- 0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung
- 0050 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
- 0056 TURBO-IMPLoder V3.1 ein super Datencruncher!
- 0069 DFÜ-PROGRAMME 6 Amiga-DFÜ-Prgr.
- 0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
- 0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
- 0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte
- 0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung
- 0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
- 0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
- 1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0
- 1108 POLYDAT, BBASE II -Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprgr. zB. PD-MENU, BOOTTOOL
- 1113 VIDEO-LABEL-MASTER
- 1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS
- 1117 GRAFIKMACHINE, IMPLoder-Datenkomprimierer, ALBERT- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1129 AQUARIUM-Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung
- 1150 SUPERPLAY - Soundplayer, ZERO-VIRUS III-Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel
- 1168 STAR AM PLAN - elektronische Tabellenkalkulation
- 1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities
- 1200 AMIGA-BÜCHER-u. Filmverwaltungsprgr.
- 1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm
- 1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1231 MENÜMAKER-u. Festplatten-Programme
- 1232 SYSTEM MONITOR, deutsch
- 1234 SID - gutes Directory-Utility
- 1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG
- 1238 HELMUT KOHL DEMO
- 1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit mit dem Amiga
- 1248 OS 2.0 TOOLS zB. ALock, Boot Pic, LHA 1.3
- 1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System
- 1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0
- 0001 VIDEODATEI und ETIKETTENDRUCK
- 0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung
- 0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
- 0128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
- 0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.
- 1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version
- 1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM
- 1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel
- 1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG
- 1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm
- 1178 AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV verwalten von Himmelskörpern
- 1268 SCHALT-KREIS-SIMULATOR
- 1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
- 0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG
- 0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME
- 1194 DOLMETSCHER- Übersetzungsprogramm
- 1218 MATHEMATIK für die 10. Klasse
- 1219 ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM
- 1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE
- 0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Programme
- 0120 LABELPAINT Etikettendruck
- 1113 VIDEO-LABEL-MASTER
- 1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker
- 1251 AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch
- FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
- DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

**Unsere Versandkosten:**  
bei Nachnahme DM 8,50  
bei Vorauskasse (bar, Scheck) DM 6,-  
ins Ausland 35,-DM

**Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten. Rufen Sie uns an!**



# SEITEN HIEBE

## ERSTER TAG

Das Aufstehen zu unchristlicher Uhrzeit ist bei Ankunft im externen Hotelpark ebenso vergessen wie der Streß, einen Flughafenbus ins gut 50 Kilometer abseits von Paris gelegene Disney-Resort zu ergattern – die Schlafhütten mit jeweils über 1000 Zimmer sind riesig, optisch alle einem Thema zugeordnet (etwa „New York“ oder unser maritimes „Newport Bay“) und gruppieren sich um einen malerischen See samt Bootsverleih und Leuchtturm. Nachdem man uns im Hotel eine Art Scheckkarte als Zimmerschlüssel sowie eine weitere für den Eintritt in den Disney-Park und noch eine dritte als dortiges Zahlungsmittel ausgehändigt hat, machen wir uns magnetstreifenbewehrt auf eine erste Erkundungstour. Sie

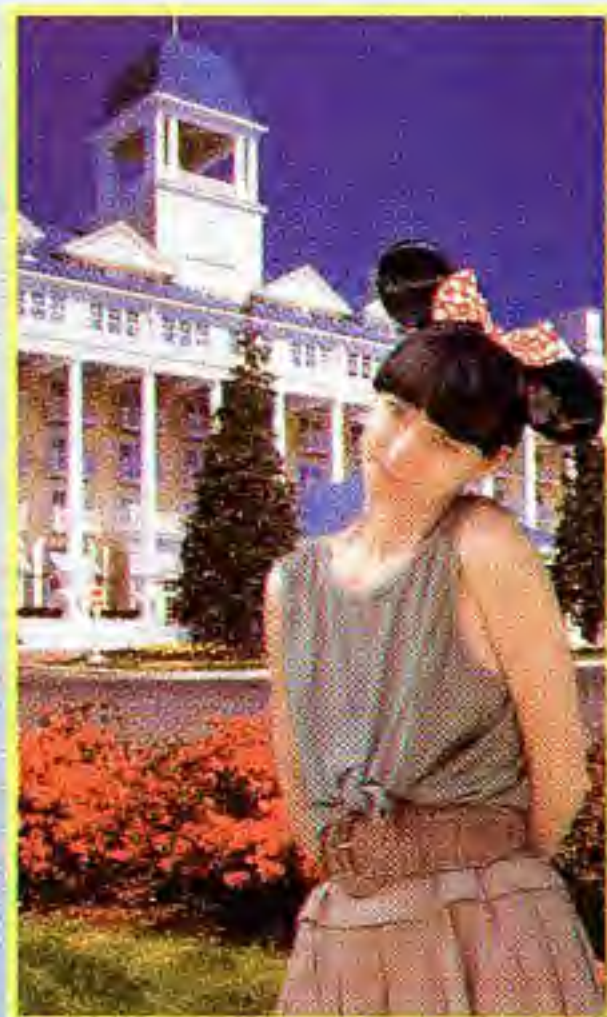
Soll ich Euch heute ein bißchen über meine farblich abermals geänderte Haarpracht erzählen? Bloß nicht? Gut, aber um einen kleinen Bericht über meinen Kurzurlaub kommt Ihr nicht herum – mein Göttergatte und ich verbrachten nämlich vier irre Tage in Euro Disney. Wer nun meint, so ein Reisebericht hätte in einem Computermagazin verloren, hat zwar vermutlich recht, sollte aber trotzdem weiterlesen. Denn erstens habe ich mich extra deshalb mit diesen Minni-Ohren entstellt, zweitens wißt Ihr dann, wo Ihr demnächst unbedingt hinwollt!

führt in das dem Themenpark vorgelagerte „Festival Disney“, eine beeindruckende Anhäufung von blinkenden Neonreklamen, wahnwitzig großen und irrwitzig dekorierten Geschäften mit Disney-Andenken, originell eingerichteten Restaurants, Discos und Gauklern. Als kleines Beispiel für die vorherrschende Mentalität sei unser Abendessen in einem Fischlokal erwähnt: Jeder Gast bekommt einen kleinen Holzhammer, mit dem er, sobald eine Glocke ertönt, wild auf den Tisch klopfen muß! Warum? Laut Kellner, weil wir uns eben alle so freuen, in Euro Disney zu sein. Da scheint es fast schon normal, daß immer wieder Pluto und Micky mit Kochmütze an unserem Tisch auftauchen...

## ZWEITER TAG

So früh es geht, stehen wir vor dem gigantischen Haupteingang in den eigentlichen Vergnügungspark – ich betrachte das Bauwerk im pinkfarbenen Zuckerbäckerstil mit staunenden Kinderaugen, Michael durch seine Videokamera. Dank unserer Scheckkarte, einem der unzähligen Lesegeräte und einer adrett kostümierten Maid finden wir Einlaß ins Comic-Paradies. Bereits der erste Blick über die „Main Street“ im Look der Jahrhundertwende ist überwältigend: Die Gebäude sind irre liebevoll gestaltet, Oldtimer, Pferdekutschen oder eine Dampfisenbahn fahren umher und in der Ferne ragt das Dornröschenschloß in den Himmel. Etliche Geschäfte (guter Gott, gibt es wirklich sooo viele Disney-Souvenirs?), Snackbars und Cafes später stehen wir am Hauptplatz, von dem die verschiedenen „Lands“ abgehen. An diesem Tag schaffen wir es mit Ach und Krach, das „Frontier-Land“ mit der Thunder Mountain Achterbahn, dem umliegenden See samt Raddampfern und Kanus sowie das „Phantom Manor“ (eine geniale Geisterbahn in Form eines Spukhauses voller computergenerierter Lichteffekte und wirklich gruselig animierter Figuren) ab-

zuklappen, nach der „Buffalo Bill's Wild West Show“ inklusive Cowboyhut und Abendessen fallen wir todmüde ins Bett.



## DRITTER TAG

Mit schmerzenden Füßen (da sämtliche Attraktionen im Preis von ca. 80 Mark pro Tag inbegriffen sind, alles andere jedoch umso mehr kostet, ist Anstehen an der Tagesordnung) ziehen wir uns das „Adventure-Land“ mit dem riesigen Piratenschiff, der Totenkopfsinsel, den orientalischen Bazars, den gefährlich wackelnden Hängebrücken und der Bootsfahrt durch die erstaunlichen Puppen-Szenarien der „Pirates of the Caribbean“ (wer mal Monkey Island live erleben will – bittesehr!) rein, dann geht's rüber ins märchenlastige Fantasy-Land. Die Schneewittchen-, Pinocchio- und Peter Pan-Bahn dürften Euch fast so wenig in-





interessieren wie Alices etwas kindischer Wunderland-Irrgarten oder ein Ritt auf Dumbo, stattdessen wir also dem gigantischen feuerspeienden Drachen im Keller des Dornröschenschlosses noch einen Besuch ab, und dann ab in die Hei!a!



## VIERTER TAG

Ah, das „Discovery-Land – wenn man ihn ließe, würde Mike hier glatt überwintern. Von einem futuristischen Ringelspiel und einer Autobahn für die Kleinsten mal abgesehen, gibt es hier z.B. ein 360 Grad-Kino, in dem ein unglaublich animierter Roboter die Zuschauer durch eine sinneserschütternde Zeitreise führt; gleich daneben präsentiert sich Michael Jackson als „Captain EO“ im trickreichsten 3D-Film, der je durch eine entsprechende Brille zu bewundern war. Doch all das ist kalter Kaffee gegen die „Star Tours“ von George Lucas! Da betritt man einen richtigen Raumhafen, sieht beim Schlangestehen R2D2, C3PO und etlichen Wartungsrobotern bei der Arbeit zu und wird dann in einen „Starspeeder“ gesetzt. Dabei handelt es sich um ein Mini-Kino in Form eines kleinen Passagier-Raumers; No-Smoking- und Fasten-Seatbelt-Anzeigen inklusive. Und so ein Gurt ist auch bitter notwendig, denn das Gefühl macht beim 3D-Flug durch originale „Star Wars“-Szenarien alle Bewegungen so lebensecht mit, daß man glaubt, sich sofort in Han Solo bzw. Prinzessin Leia umtaufen lassen zu müssen! Was soll ich sagen, wir waren glatt viermal mit dem Sternengleiter unterwegs...

## EINDRÜCKE SATT

Das bisher Geschilderte stellt nur einen kleinen Teil des Gebotenen dar, so gibt es etwa täglich etliche Paraden (darunter zwei Hauptparaden, eine davon nachts mit wunderschönen Leuchtwagen!), Dutzende von Shows auf Freiluftbühnen sowie zum Abschluß ein aufwendiges Feuerwerk. Sämtliche Angestellte sind irgendwie passend kostümiert, sprechen mehrere Sprachen und sind stets scheißfreundlich. Und wie sauber es hier ist – trotz der Menschenmassen findet man nicht ein Papierchen am Boden, weil alles sofort und dezent weggekehrt wird! Alles ist bis ins Detail durchorganisiert, z.B. bekommt man bei Verlassen des Parks einen Wiedereintrittsstempel auf die Hand, aber selbstverständlich einen unsichtbaren, der später via UV-Lampe leserlich gemacht wird. Kurz und gut, nach vier Tagen hatten wir soviel gesehen und erlebt, das hätte locker für vier Wochen gereicht...



Na, hat Euch mein Reisebericht Spaß und den Mund wässrig gemacht? Falls das so ist, werden sich drei von Euch vielleicht über die persönlichen Andenken freuen, die ich heute verlosen möchte: Wer mir einen persönlichen Tip gibt, bei welcher Haarfarbe ich nun bleiben soll (blond, rot oder schwarz?) kann entweder den erwähnten Cowboyhut (von mir persönlich getragen), den Holzhammer (von mir persönlich behämmert) oder ein Urlaubsfoto (von mir persönlich geknipst und dem Gewinner persönlich gewidmet) ergattern! Schreibt einfach ein Kärtchen an

**Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn**

Warte höchstpersönlich gespannt auf Eure persönlichen Ratschläge, Eure Minni Maus persönlich (alias Brigitta)



## Ergebnisse: 24. Spieltag

Bummico	- FC JOKER	2:0
AMS	- Bodo Tiltners	2:1
Battle Kumpans	- Maniac Menschen	2:2
Austerwitz	- Hammerfoot	2:0
Berlin East/West	- Indianerbones	5:0
Dragonfight	- Un. Hofftschwer	2:1
Playpower	- Opafun	1:1
Raschmehr	- Blue Beiß	3:0
Langohrer SK	- Wurm. Wolfchreck	2:0
Hardball Killers	- Might & Matschig	0:1

**Scheiden tut weh, verlieren erst recht – dennoch können wir Euch den schmerzlichen Abschied von unserer Siegesserie nicht ersparen: Beim Auswärtsspiel gegen Bummico lautete der Endstand 2:0 für die Gastgeber.**

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	36:12	56:29
2) Un. Hofftschwer	34:14	62:36
3) Hammerfoot	33:15	63:32
4) Opafun	33:15	58:27
5) FC JOKER	31:17	54:42
6) Might & Matschig	30:18	46:32
7) Bummico	29:19	48:30
8) Blue Beiß	29:19	47:32
9) Berlin East/West	27:21	50:39
10) Battle Kumpans	26:22	43:34
11) Raschmehr	23:25	46:42
12) Langohrer SK	23:25	35:44
13) Bodo Tiltners	20:28	45:45
14) Austerwitz	19:29	39:52
15) Indianerbones	18:30	31:67
16) Wurm. Wolfchreck	16:32	36:54
17) Playpower	16:32	30:52
18) Dragonfight	14:34	27:55
19) AMS	12:36	24:53
20) Hardball Killers	11:37	23:66

Doch wir nahmen die Niederlage wie ein Mann – und suchten heulend nach Erklärungen: Bauchtrainer Borgmeier machte das Herbstwetter verantwortlich („Die fallenden Blätter haben meine Jungs irritiert!“), Mannschaftsarzt Dr. Löwenschrei den exzessiven Konsum von Schokoriegeln, und unser Joker glaubte gar, daß die Bummis einen präparierten Ball verwendeten. Deshalb grub er während des Spiels auch ständig den Rasen auf, fand jedoch statt Magneten nur Regenwürmer und wurde dafür vom Schiri mit einer gelben Karte samt Sperre belohnt. Böse Sache, weil wir auf Eure Empfehlung hin den Verteidiger Bröselmair für lumpige 40 Riesen verschauert haben und nun im kommenden Heimspiel gegen die Battle Kumpans mit schlappen drei Hintermännern auskommen müssen. Keine leichte Aufgabe, zumal die Battler uns schon mal mit 2:1 eingemacht haben...

Ehe wir uns nun den berühmt-berüchtigten Fragen zuwenden, noch ein paar weitere Daten: Mäxchen sah Gelb für fortgesetztes Nervensägen, unser Konto steht bei 62.000

## Paarungen: 25. Spieltag

FC JOKER	- Battle Kumpans
Might & Matschig	- AMS
Blue Beiß	- Bummico
Hammerfoot	- Raschmehr
Indianerbones	- Dragonfight
Bodo Tiltners	- Berlin East/West
Wurm. Wolfchreck	- Hardball Killers
Un. Hofftschwer	- Playpower
Maniac Menschen	- Langohrer SK
Opafun	- Austerwitz

6) Wie hoch soll das Eintrittsgeld sein (momentan 12 Märker)?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Hundertfünfzigtausend würde der Banker noch rausrücken...

Sobald bei Euch Klarheit über all diese Unklarheiten herrscht, solltet Ihr Euer Patentrezept auf einem Postkärtchen an unsere Adresse schicken. Warum? Na, erstens dürfen wir dann wieder auszahlen und die Ergebnisse in unser Fußballmanager-Programm einspeisen, was Arbeitsplätze sichert und der darbenenden Wirtschaft nützt.

## Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

DM, die Schulden sind dank einer kleinen Rückzahlung auf 350.000 Mäuse geschrumpft, und wir gingen mit immerhin 75 Prozent Einsatz baden. Jetzt aber mal wieder ran an den Speck!

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!

3) Möchtest Du Spieler einkaufen? Derzeit wäre nach wie vor ein gewisser Schleppinger im Angebot.

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Wenn ja, für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

Zweitens erfahrt Ihr so im nächsten Heft brandheiß das Resultat der bevorstehenden Stollen-Schlacht. Und vor allem werden natürlich wieder unter allen Einsendern ein paar hübsche Motivationsförderer verlost:

**1 x B-17 Flying Fortress  
3 x Joker Shirt  
3 x Joker-Sammelordner**

Ein Angebot, das man nicht ablehnen kann, stimmt's? Dann immer her mit Eurem Schrieb, die Kontaktadresse der Joker-Mafia für Fußball-Paten lautet nach wie vor:

**Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn**

## Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösesumme	194.000

## Mannschaftsaufstellung

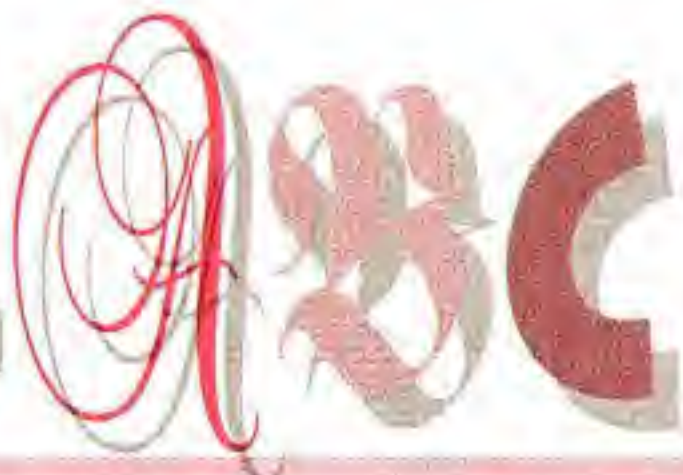
Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	21	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	49	470.000
4)	Joker	Abw	22	g.	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	21	60.000
7)	Stockbisler	Mit	8	31	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	11	260.000
9)	Regnet	Mit	20	33	220.000
10)	Celal	Mit	12	18	190.000
11)	Magenauer	Mit	11	35	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	51	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	-	g.	140.000
14)	Stein	Ang	-	26	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000







# COMPUTER-



**Ökonometrie:** eine moderne Form des antiken Orakels. Hier werden leistungsfähige Simulationsprogramme dazu benutzt, verwertbare Erkenntnisse im Bereich der Wirtschaft zu gewinnen. So was könnte sich etwa dann auszahlen, wenn man schon im Vorfeld wissen möchte, ob einem Spectrum Joker ein langes Leben beschieden sein wird oder nicht.

**offenes System:** Ein besonders gutes Beispiel für ein offenes System ist der PC, der durch seinen modularen Steckplatzaufbau sehr individuell mit Harddisks, Grafik- und Soundkarten oder auch weiteren Laufwerken (z.B. CD-ROM) bestückt werden kann. In etwas begrenzterem Ausmaß kann der Amiga ebenfalls als offenes System durchgehen, wogegen z.B. Konsolen nur selten ausbaubar sind.

**off-line:** sind Joker-Redakteure gewöhnlich am frühen Morgen, denn da können sie (genau wie z.B. ausgeschaltete Drucker) noch keine Daten empfangen.

**Oktalsystem:** Vor langer, langer Zeit, kurz nachdem die Dinosaurier ausgestorben waren, gab es mal ein elektronisches Codesystem auf Basis der Zahl Acht. Freilich wurde es nur für die damals gebräuchlichen Steinzeitrechner verwendet; heutzutage ist längst das „Sedezimalsystem“ (besser als Hexadezimalsystem bekannt) gang und gäbe, während mit Okta- len nicht mal mehr mongolische Schafhirten rechnen...

**Olivetti:** größter italienischer Hersteller von Digitalien jeder Art und Sorte. Geriet kürzlich im Zusammenhang mit der allgemeinen italieni-

schen Rundum-Bestechungskrise in die Schlagzeilen.

**Olympia:** ehemals sehr bekannter Hersteller von Schreib- und sonstigen Büromaschinen. Aber wer benutzt im Zeitalter der Computer eigentlich noch derartige Antiquitäten?

**on-line:** sind Joker-Redakteure frühestens nach dem ersten Bürokafee, spätestens bei Feierabend. Kurz und gut, es handelt sich hier um das genaue Gegenteil des Begriffs „off-line“ – sprich um angeschlossene und funktionsbereite Peripherie.

**OOP:** Abkürzung für „objektorientierte Programmierung“, und die haben wir im letzten Heft erklärt.

**OP-Code:** Geheimsprache von Chirurgen während der Operation, etwa wenn die Schwester nicht hören soll, daß der Chefarzt mal wieder den Tupfer in der Leber des Patienten liegengelassen hat. Jetzt mal im Ernst: Es handelt sich um die Abkürzung für Operation Code, und das ist ein Befehl (oder Befehlsteil) in Maschinensprache.

**Open Access:** ein bekanntes Programmpaket für manische PC-Anwender, das ekelhafte Sachen wie Tabellenkalkulationen, Datenbanken oder Textverarbeitungen enthält. Bäh!

**Open Loop:** Sinngemäß ist ein offener Regelkreis gemeint, wobei errechnete Daten und Ergebnisse nicht automatisch weiterverwendet werden, um den gerade laufenden Produktionsprozeß zu steuern, eine Simulation zu beeinflussen oder was auch immer – wie es bei Regelkreisen normalerweise der Fall wäre. Statt dessen geht

alles über die Zwischenstation Mensch.

**Open System Interconnection:** umständliche Langversion für OSI, und OSI ist nix weiter als eine international genormte Schnittstelle zum Anschluß von Rechnern an öffentliche Netze.

**Operating System/2:** besser bekannt als OS/2, also ein Microsoft-Betriebssystem für PCs, das einen gigantomanischen Speicherplatzbedarf hat und schon deshalb für Spielefreaks kaum geeignet ist.

**Operation:** bloß ein schickeres Wort für Befehl oder Anweisung.

**Operationsspeicher:** bloß ein langweiligeres Wort für ROM, also den nicht programmierbaren Festspeicher.

**Operator:** So einer ist nicht etwa unter den Chirurgen (mit oder ohne Geheimsprache) zu suchen, sondern er bedient und überwacht EDV-Anlagen; auch die Wartung von Peripheriegeräten gehört zu seinen Aufgaben.

**Optical Character Reader:** ein Gerät, das Klartextbelege lesen kann, z.B. die Kontonummern auf Scheckvordrucken. Siehe auch unter „OCR“ (Optical Character Recognition) im letzten Heft.

**Optical Disk:** der englische Ausdruck für Bildplatte. Bekanntester Vertreter seiner Art dürfte wohl die handliche CD (Compact Disk) sein.

**optimierender Compiler:** Ein Compiler ist ein Programm, das andere Programme direkt in Maschinensprache übersetzt, auf daß sie lauffähig werden – haben wir doch schon vor drei Ewigkei-

ten erläutert! Und der optimierende Compiler macht das halt besonders gut, indem er vereinfacht oder häufig gebrauchte Daten zusammenfaßt. Dadurch läuft ein Progi bis zu 20 Prozent schneller, als wenn man es ganz normal compiliert hätte.

**Optimierung:** Wenn Ihr Eurer „Freundin“ zum Beispiel eine Festplatte schenkt, weil Ihr es leid seid, ewig den Diskjockey zu spielen, habt Ihr sie optimiert, sprich verbessert. Und damit auch Euer Mathe-Lehrer mit uns zufrieden ist, verraten wir noch, daß man optimale Lösungen sogar richtig errechnen kann! Nämlich immer dann, wenn sich das zugrundeliegende Problem in linearen bzw. nichtlinearen Gleichungen niederschreiben läßt.

**Option:** Damit ist immer die Möglichkeit gemeint, dieses zu tun oder jenes zu lassen (im Gegensatz zu Zwang oder Notwendigkeit). So habt Ihr etwa bei „Sim City“ die Option, sämtliche eingebauten Katastrophen auszuschalten, damit Eure Metropole nicht von Erdbeben, Wirbelstürmen oder Godzilla verwüstet wird. Schön, was?

**optische Datenübertragung:** Eine Methode, die insbesondere von der Telekom genutzt wird; man denke nur an die berühmten Glasfaserleitungen.

**optischer Computer:** Prinzipiell lassen sich auf optischem Wege viel mehr Daten übertragen als durch herkömmliche Kupferkabel. Kein Wunder, daß die Forschungsabteilungen der großen Elektronikkonzerne schon seit langem an Rechnern basteln, die sich dieser Methode bedienen – bisher freilich ohne durchschlagenden Erfolg.



# KLEINANZEIGEN

## Biete Hardware

Verkaufe Speichererweiterung für A500 auf 2,5 MB mit Uhr für 125 DM. Tel.: 02151/305867 ab 18 Uhr.

A500, 1 MB, Farbmonitor Philips CM8833, 2 LW, Action Replay MK 3, 200 Disketten, 6 Originale, Bücher und Zubehör, 1300 DM VB. A. Marten, Tel.: 0211/713449 ab 17 Uhr.

Verk. Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, Farbdrucker Star LC200 + 2 Stk, ext. Laufwerk, Maus, 2 Joysticks, 10 Orig., z.B. Goal!, A-Train, 150 Disks, VB 1450 DM. Tel.: 02359/6023.

Verk. A500 + Highscreen-Stereo-Farbmonitor + 2. 3,5"-LW + 150 DM Mouse + Pad + 1-MB-Erweiterung + 3 Joysticks + 2 Originalgames + Demomaker, VB 1100 DM. Tel.: 05045/7545.

Verkaufe C64-Drucker Citizen 120-D für 200 DM. Außerdem suche ich preiswert eine Tastatur-Abdeckhaube für meinen Amiga 500. Tel.: 0228/612124.

Super! Amiga 500 + 1 MB + Maus + 2 Joysticks + Originalgames: Apydia + Edd the Duck + Mindbender + Trivia Quiz + Staubschutz + Let's Go 1 + 2 + Literatur + TV-Mod. + Diskettenbox. Alles 2 Jahre alt und 100% o.k., für 1300 DM, Neupreis = 1700 DM! Bei Thomas Niedermayr, Wolkering 3, Bestellung per Fax, 17-19 Uhr: 08036/7008.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 1 Jahr alt, 100% o.k., TV-Modulator + 100 Disks + Abdeckhaube + Maus für 600 DM. Tel.: 0231/234600.

A500, 1 MB, 2. LW, Farbmon. CM8802, 11 Originale, ca. 300 Leerdisk, Joysticks, Zeitschriften (AJ, ASM ...), Zubehör, 9 Mon. alt, VB 800 DM. Tel.: 07653/1305.

Verkaufe: Mega Drive + Sonic 1 + 2 + Quackshot + Castle of Illusion 250 DM, SNES + Mario 100 DM. Tel.: 07653/1305.

Verk. Genlock Prolock Prof. mit Garantie, RGB-Bypass, diverse Wipe-Funktionen, Interlace-Schalter, 1 Mon. alt, für 600 DM. Tel.: 06171/51895.

Verkaufe einen 9-Nadel-Drucker von Epson für 250 DM + Buch. Ge-

braucht bar für PC oder Amiga. Henning Manz, Schemmerstr. 6, 51709 Marienheide.

A500 (1 MB), 2. Floppy, Joystick, Monitor, Drucker, 60 Leerdisketten, etliche Programme für 800 DM. Anrufen bei: 09321/23705, bitte erst nach 19 Uhr!

Verk. Amiga 1000, auf 1 MB erweitert, mit Kickstarts 1.2, 1.3 sowie Monitor (nicht bunt) und Tastatur. Neupreis 1500 DM, VB 500 DM. Peter Breuer, Pläuerer Str. 2 b, 45731 Waltrop.

Verkaufe A500 + 1 MB (mit Uhr) + Farbmonitor + 4 Originale: Syndicate, Eish. Manager, Sensible Soccer, Cruise for a Corpse, VB 1100 DM. Tel.: 04558/386 (Matthias).

A500, Staubschutz, 1 MB, 3,5"-Zweitlw., Farbmonitor, Zubehör (Maus, Bücher, etc.) für 700 DM VB. Gunship 2000 für 50 DM. Tel.: 05861/4599.

Verk. A500 mit 512 KB + 2 x 2. Laufwerk + TV-Modulator + 1 Extra-Maus (Winner M4) + Abdeckhaube + 5 Originalspiele (Space Quest 4, Winzer, Railroad Tycoon kompl. in Dt., Striker 9 + Castles) + 1 Pascal-Programm + 70 leere Disketten. VB 900 DM. Tel.: 030/6879118, verlangt Sebastian.

Verkaufe Sega Master Sys. mit Netzteil, RF-Kabel, 2 Controllern und 7 Spielen, alles 100% o.k., VB 300 DM. Bastian Schmid, Auenstr. 4, 80469 München.

Für Einsteiger! A500 mit 1 MB, 52-MB-SCSI-Harddisk, Handbücher, Einsteigerbuch, Originalspiele, Disks. Komplet 800 DM. Tel.: 03327/3210 ab 19 Uhr, Rainer.

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2. Laufw., 4 Joyst., Infrarot-Maus, 9 Originalspiele, z.B. Monkey Island, Loom, Form. One Grand Prix, 900 DM. Tel.: 0201/755963.

C 64, Monitor, Drucker, Floppy, 2 Datasetten, Joystick, Zeitschriften u. a., neuwertig, für verhandelbare 600 DM. Burgi Trenker, Fagenstr. 5 c, 1-39100 Bozen.

A2000C, 5 MB, Kick 1.3/2.0, 2 LW, Nexus 52-MB-HD, Turbokarte 2630 25 MHz, für nur 1400 DM VB. Evtl. mit Monitor 1081. Tel.: 04834/1528 (Armin).

Verkaufe Freezer Action Cartridge 4 für A500+ für coole 100 DM. Tel.: 06261/37517, zwischen 16 + 21 Uhr, nach Denny fragen.

Verkaufe A500 mit 1 MB Speichererweiterung, Abdeckhaube, Action Replay MK 3 und 55-MB-Festplatte, Verhandlungsbasis 1100 DM, 17 - 21 Uhr Tel.: 09402/2171.

Wahnsinnsangebot! Amiga 500, 2,5 MB, mit Turbokarte, 2. Laufwerk, 200 Disketten 3,5" mit Boxen, 25 Originalspiele mit Verp. + Anl., Nadeldrucker mit 1000 Blatt Papier, Modulator, Joystick, Maus, Fachliteratur, alles neuwertig (Neupreis 3500 DM), für nur 1500 DM. Tel.: 05734/61338, fragt nach Frank.

Verk. Amiga 500, Turbokarte 68020 mit 4 MB, 2,5 MB Speichererweiterung, Originalspiele, 200 PD-Disketten, Bücher, Action Replay 2. Computer ca. 1 1/2 Jahre alt. Steffen Beil, Mühlweg 43, 36355 Grebenhain 2, Ilbeshausen.

Verk. A500 (1 MB) mit Monitor 1084S, 2. Laufw., Maus, TV-Tuner, Büchern und Disketten sowie Joystick für 1400 DM. Frank Bischoff, Fichtestr. 12, 01640 Coswig.

Verkaufe Colormonitor Commodore 1084S-D1 mit Schwenkfuß für 400 DM. Mario Herzog, Ortsstr. 17, 07356 Gahma, Tel.: 036643/405, ab 18 Uhr.

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM und Uhr inklusive Monitor Philips CM11342 wegen Systemwechsels für nur 750 DM. Tel.: 04542/88805.

Verk. A500, 1 + 2 MB, MK 3, Mouse, Mausplatte, 2 Joys, 20 leere Disketten u. Literatur für 1000 DM. Tel.: Magdeburg/6218771.

Verkaufe Amiga 500, 1 Jahr alt, etwas bemalt, mit neuer Maus und Joystick, 1869, Sensible Soccer (fehlt Anleitung), Monkey Island für insgesamt 530 DM. Dominik Dyrschka, Morsestr. 4, 70435 Stuttgart.

Verkaufe oder tausche gegen C 64 (II) einen defekten C 128-D (Schreibkopf) für 150 DM. Melden bei: Heiko Schlink, Balken 43, 42799 Leichlingen.

Verk. A2000, 1 MB + 2 LW + orig. KGB + Maus + Joystick + 50 Disk., 8 Mon. alt, NP 1600 DM, VB 850 DM, oder tausche gegen A1200. Der Käufer erhält dazu C 64 mit Floppy. Tel.: 0208/470112.

Verk. A500 (1.3), 1 MB, HF-Modulator, Maus, Haube, und als Zugabe noch Dino Dinis Goal für 350 DM. Müdat Özdemir, Benzstr. 17, 42117 Wuppertal.

Verkaufe A500, 1 MB RAM + 1 Laufwerk + 1 Maus + 1 Joystick für 600 DM. Tel.: 07153/24515 (Andreas).

Verkaufe A500, 1.3, 2 MB RAM, 68030 Turbok., Maus, Joystick, Abdeckhaube, Action Replay + 100 Disks, um 8000 öS. Michael Drlo, Rainlebenstr. 6, A-5451 Tenneck, Tel.: 06468/7483 ab 16 Uhr.

Verk. A500, 1 MB RAM + 40-MB-Festplatte (1 Jahr Garantie) + HF-Modulator, Literatur, 4 Originalspiele, alles für VB 900 DM, außerdem 15 MB Module. Tel.: 03621/28837.

Verkaufe 386DX-Motherboard mit 33 MHz, 64 KB Cache, 6 x 16- und 2 x 8-Bit-Slots für 250 DM. Tel.: 02339/7922.

Amiga 1200 + 2. Floppy + 200 Disks mit lauffähiger Soft + 2 x Top Star + Zubehör für FP 999 DM. Kay Weber, Hellerstr. 41, 57562 Herdorf, Tel.: 02744/348.

Verkaufe 6 Monate alten Amiga 500 mit 1 MB + Uhr, Maus, Handbüchern, Abdeckhaube und 2 Joysticks für 420 DM und TV-Modulator für 100 DM. Top-Zustand. Tel.: 0521/323590.

Verkaufe C 64 II, Tastatur + Floppy und viele Spiele für nur 400 DM. Tel.: 02331/630729.

Verkaufe A500, 4 MB, 2 LW, Monitor 1084S, Maus, 4 Joysticks, Box (80), Maus-Joystick-Umschalter, Netzteil, üb. 50 Computerzeitschr., üb. 20 Originale, VB 1500 DM + gratis HP Comp. Tel.: 07034/22970.

Verkaufe A500 mit Farbmonitor 1084S, 1 MB RAM, Action Replay MK 3, Tintenstrahldrucker MPS 1270, Keyboard Kawai MS 710 mit Hardware (ohne Software), 2. Laufwerk, Maus, Mousepad, Joystick, Programme, 7 Originalspiele, alles Top-Zustand. VB 1500 DM. Zuschriften an Tino Höhne, Marie-Curie-Str. 35, 08529 Plauen, Tel.: 03741/446313, Fax: 037421/22882.

Amiga 2000 mit 3 MB RAM, 2 x 3,5"-Laufwerk, 52-MB-Festplatte, Farbmonitor, Zubehör. VB 2200 DM. Tel.: 07183/7745 (Marc).

Verkaufe f. A500 oder A2000 Turbokarte 68020 mit 4 MB RAM, Neupreis 699 DM, für 390 DM; HD Seagate ST157N 47 MB mit SCSI-Controller, Neupreis 950 DM, für 350 DM. Tel.: 0351/4605563.

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB für 350 DM, Zweitlaufwerk 60 DM,



Farbmonitor 200 DM. Alles zusammen für nur 549 DM. Spiel: Patrizier 60 DM, DPaint 4 100 DM. Tel.: 02821/48987.

Verkaufe A500 mit RAM-Erweiterung 2 MB + Uhr, Monitor 1084S, 2 Joysticks + Maus. Bei kompletter Abnahme 2. Laufwerk gratis. Preis nach Vereinb. Originalspiele zwischen 30 + 50 DM zu verkaufen. Thomas Piede, Dorfstr. 86, 04626 Thonhausen.

Biete Commodore A2091 SCSI-Controller für Amiga 2000. Nähere Infos bei Costel Mincea, Tel.: 09931/8044

Verkaufe Amiga 500 mit 9-Nadel-Drucker, Monitor, 1 MB Speichererweiterung, Freezer, 14 Spitzenspielen, 300 Leerdisketten, und Joystick für 1600 DM. Tel.: Berlin/3059601.

Verkaufe Amiga 1200 mit verbesserten Grafikchips (Auflösungen bis zu 1280 x 640 bei 220.000 Farben), Kickstart 3.0 und Workbench 3.0, zirka 2,5mal so schnell wie Standard Amiga 500, mit 120-MB-Festplatte, hochauflösendem Monitor Commodore 1960, Epson-Drucker, 2. Laufwerk, Echtzeituhr, Joystick; alle Geräte sind in Top-Zustand; Originalspiele: Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Larry 2 - 5 etc., dazu 30 Amiga-Zeitschriften (7/90 bis 6/93), Neupreis 3800 DM, für nur 2600 DM (VHB). Aufpreis für 100 Leerdisketten 40 DM. Nur für Selbstabholer! Tel.: 06251/52877.

Verkaufe A2000 + 3 MB + 2. LW + 6 Originale + 700 Leerdisketten + Bücher + 2 Joysticks + Maus + Pad + Monitor + Joker 5/90 - 9/93, VB 2100 DM. Udo Tietze, Hauptstr. 21, 01474 Cunnersdorf.

Halt! Verkaufe Festplatte A590 (20 MB) mit 1 MB RAM. Direktanschluß an A500. VB 400 DM. M. Reindl, Lena-Christ-Str. 2, 82008 Unterhaching. Tel.: 089/6114964.

Hallo, Leute, greift jetzt aber schnell zu Eurer Spardose, denn der Fünfhundertste, der fünf Mark an folgende Adresse sendet, bekommt 100.000%ig einen Amiga 2000, Kickstart 2.05 und 100 Disketten dazu; der A2000 ist 7 Monate alt, so gut wie nie benutzt und 100% funktionstüchtig. Joachim Manuel, Woof 43, 41179 Mönchengladbach.

Halt! Verkaufe Festplatte A590 (20 MB) mit 1 MB RAM. Direktanschluß an A500. VB 400 DM. M. Reindl, Lena-Christ-Str. 2, 82008 Unterhaching. Tel.: 089/6114964.

A500 Plus, 1 MB, Hercules-Farbmonitor, Kick 1.3 und 2.0, Software, Mausmatte, Abdeckhaube, 2 Joysticks, VB 700 DM. Täglich ab 19 Uhr Tel.: 0361/713910.

A500, Farbmonitor 1084S, 1 MB, Kickstart 1.3 und 2.0, Joystick und viel Zubehör, alles 100% o.k. VB 1000 DM. H. Ruland, An der Krähenhardt 14, 51674 Wiehl. Tel.: 02262/97209.

A2000 Tower, 6830 Turbo 32 Bit, Kick 2.1/1.3, 5 MB RAM, 52-MB-Festplatte, SCSI-Controller, 2. Laufw., Farbmon., 150 Disks, 30 Originale, FP 1999 DM. Tel.: 02961/50460, Selbstabholer.

Verkaufe internes Laufwerk 1 MB, 15 Originalspiele, z.B. Dunc 2 + 1, Larry 5, Mad TV, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 1 Mousepad, Commodore Monitor, TV-Tuner, 100 Disks und noch mehr. Tel.: 05439/1639 (nach Dietmar fragen).

Verkaufe: Amiga 500 + 1 MB + Monitor + Bücher + ca. 200 Disketten + TV-Modulator + 2. Laufwerk + Freezer MK 3 + Zubehör für zusammen 1300 DM. Stefan Budde, Uelzenstr. 36, 29410 Salzwedel.

## Suche Hardware

Suche C 64 (II) für unter 200 DM (mit Soft und Laufwerk) u. 486/25 o. höher für weniger als 1500 DM. Heiko Schlink, Balken 43, 42799 Leichlingen.

Suche gebrauchten, gut erhaltenen A500 ohne Zubehör. Zahle bis 350 DM. Schreibt an Steffen Glander, Am Annatal 34, 15344 Strausberg, o. Tel.: 03341/421782, 17-20 Uhr.

Suche Citizen Swift 24 Druckerkopf, auch defekt. Tel.: 08376/8149.

Suche Amiga 500. Schreibt an: Jörg Stammerger, Thomas-Müntzer-Platz 20, O-2500 Rostock 1.

Suche defekte Hardware (kein Schrott). Isik, Bahnhofstr. 65, 48712 Gescher.

Ich suche Hardware, aber ich will erst mal A500 + 1084S + 1 MB + 2 Joys + 2 Mäuse + viel Software, alles 100 % o.k., loswerden. Preis ca. 900 DM. Tel.: 04922/1260 (Holger).

DFU-Modem ohne Fax-Funktion für den Amiga 500, mögl. mit Soft, gesucht. Mind. 9600 BPS! Suche Fantasy-Bücher f. 1 - 2 DM, je nach Zustand. Angebote an Tel.: 089/3242065.

Suche Festplatte + Controller für A500. Tel.: 03494/26316.

Bastler sucht defekte Hardware: alle Amigas und Zubehör. Zahle Porto! Tel.: Bad Dübener 24960 (Candy).

Suche defekte Hardware, kostenlos, übernehme Versandkosten. Wenn es sich lohnt, zahle ich auch dafür. Mario Wilhelm, Vogesenstr. 28, 7590 Achern 14.

Achtung! Suche dringend eine Speichererweiterung auf 1 MB für den Amiga 1000. Ruft an unter 05247/8968 und fragt nach Michael.

Armer Amiga-Freak sucht defekte Computer u. Zubehör aller Art! Wenn Ihr etwas habt, schickt es an Patrick Wagner, Hauptstr. 21, O-6111 Wiedersbach.

Suche für den C 64 eine Floppy, eine Datasette mit Spielen, und Module. Tel.: 07151/68306.

Suche Festplatte für Amiga, 1 - 2 MB RAM, Controller, 100 % o.k. und installierbereit. Tausche gegen Software und Geld. Tel.: 02553/1674 (Manuel).

Suche Amiga (500 - 1200) mit Zubehör (aber ohne Drucker, ohne Monitor!). Tel.: 07044/8271.

## Biete Software

Über 10.000 bespielte Disketten für Amiga zu verkaufen! Spiele, Anwenderprogramme und Anleitungen. Fordern Sie bitte unsere Liste an: Postfach 28, A-1150 Wien, Österreich.

Verkaufe: Indiana Jones 40 DM, Bundesliga Manager Prof. 35 DM, Epic 30 DM, Sensible Soccer 25 DM. Tel.: 07571/4427.

Verkaufe Amiga-Originale, neuwertig, mit Verpackung und Anleitung: The Greatest 45 DM, Chaos Engine 35 DM, Gunship 2000 55 DM, Videokid 20 DM, Bubble Bobble 15 DM, PGA Golf Tournament Disk 25 DM, Beast 2 15 DM, Beast 3 25 DM, Test Drive 2 + Scenery 15 DM, Lionheart 40 DM, Lotus 3 25 DM, Myth 15 DM, Paramax 10 DM. Ruft an! Tel.: 02244/80145.

Lotus 3, St. Car Racer, Formula 1 GP, Kick Off, Unreal, TV Sports Basketball + Football + 6 weitere Spiele für 75 DM und Action Cart. Sup. 4 Prof. (A500) für 70 DM (NP 159 DM). Marcel Pipa, In der Gartel 38, 63517 Rodenbach. Tel.: 06184/52992.

Achtung Action-Fans! Verk. selbstprogrammierte Games: Earth Defence (Weltraum-Ballerei, 5 Levels à 5 Stages inkl. 5 Level-Endgegner) 14 DM, Mercenary (im Stil von Operation Gans) 14 DM. Beide Spiele benötigen 1 MB RAM, Spielanleitung, Diskettentest u. Versand (Sicherheitsverpackung) sind im Preis inbegriffen. Tel.: 06233/40291 (Jochen).

Verkaufe: Lemmings 1 + 2, Walker, Superfrog, Global Effect, B. C. Kid, Dynablast, Zool, Chaos Engine, Turrican 2, Super Offroad + 100 Disks mit PD. Tel.: 09287/58231.

Verkaufe Bundesliga Manager Professional für 35 DM! Tel.: 07153/27376 (Peter).

Amiga-Orig.: A-Train 50 DM, Patrizier 40 DM, 1869 40 DM, Conquestador 40 DM, Steig, Hotelmanager 30 DM, Castles 30 DM, Winzer 25 DM, Dynatech 40 DM, René Hobenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst.

Verkaufe orig. Amigagames: Indy 3, Falcon + Mission Disk 1 + 2, Last Ninja 3, Weird Dreams, Spy vs Spy, Maniac Mansion 1, Hydra, Persian Gulf Inferno, Night Breed, Space

Quest 1 - 4, Final Command, Kahlhan, Lemmings 1, Wing Commander, Knights of the Sky, Combat Classics (Team Yankee + 88 Sub Attack), Monkey Island 2. Preise liegen zwischen 10 + 55 DM. John Lautz, Hauptstr. 124 - 126, 50226 Frechen. Tel.: 02234/56626.

Verkaufe Amiga-Originale, 100% o.k. und mit Verpackung: Monkey Island 2 50 DM, Lure of the Tempress 45 DM, Fire & Ice 40 DM. Tel.: 030/3442635.

Top-PD-Disks für 1,40 DM! Neueste Demos, Serien + eigenes Mag Crazy! Infodisk mit Kompletliste und Superprobesoft für 5 DM bar. M. Koch, Stöcken 56, 27336 Rethem.

Verkaufe Orig.-Soft: Monkey 2, Lionheart, DSA, Buck Rogers, B.C. Kid, Fire & Ice und andere Games ab 25 DM. Felix Mack, Wilhelmstr. 36, 70734 Fellbach. Tel.: 0711/586173.

Biete Amiga-Software, günstig und aktuell. Tel.: 04931/168478.

27 Amiga-Joker-Hefte 50 DM (1/90 - 12/92), Lotus + Wolfchild 20 DM, Battle Isle + Datadisk 1, Falcon + Missiondisk 1 für je 40 DM. Tel.: 06229/2285 (Michael).

Biete günstige Software, aktuell. Tel.: 04931/168478.

Verkaufe Face Off, Immortal, Titus the Fox, Prehistorik, Double Dragon 3 je 30 DM, Oktalyzer, Robin Hood von Sierra je 40 DM. Suche Maniac Mansion. Tel.: 04361/1238.

Crazy - das total verrückte Diskmag! Total anders - total gut. Tests, News, Anzis, PD u.v.m. 5 DM bar. M. Koch, Stöcken 56, 27336 Rethem.

Verkaufe Amiga-Software, auch 500plus-geeignet. U.a.: Mad TV 50 DM, 1869 50 DM, Patrizier 50 DM, Maniac Mansion 30 DM, Zak 35 DM, Indy 3 40 DM, Indy 4 65 DM, Monkey 1 50 DM, Monkey 2 60 DM, BMP + Editor V. 1.3 + 2.0 75 DM, No. 1 Collection 40 DM, On the Road 40 DM, Brian Cl. Fußball-Manager 25 DM, City-Designer 20 DM. Preise VHB. Bei Interesse melden bei: Holger Dutke, Neumühlenstr. 16, 26316 Varel.

Verkaufe supergünstige PD-Soft für Amiga! Schon ab 0,98 DM je Disk! Kostenloses Info bei Toni Blanco, Haus Fünen, 24351 Damp. Tel.: 04352/5016 ab 20 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale: Larry 3 dt. 25 DM, Larry 5 dt. 30 DM, Barbarian 2 20 DM, Keef the Thief 15 DM, Omnicon Conspiracy 15 DM. Tel.: 040/7151429, Adam.

Verkaufe Originalspiele: Jaguar XJ220, Monkey Island 2, Special Forces, Epic, Wing Commander, Aquaventura, Project X, Pinball Dreams u.a. Tel.: 07577/7969 Gerd.

Hot stuff for Amigas und C 64 billigst abzugeben. Riesenauswahl von Oldie bis brandneu. Gratisinfodisk



gegen 2-DM-Briefmarke anfordern bei: Jeany Weissgerber, Postfach 1250, 01741 Dippoltswalde. Auch Tausch!

Verkaufe A-Train (deutsch) 50 DM und Chaos Engine 25 DM. Tel.: 04471/4662.

Verkaufe Original-Software für Amiga. Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei Peter Engel, Goethestr. 8, 96465 Neustadt.

Verkaufe original Goal!, Mad TV. Kaufe Orig., z.B. Lemmings 2, Starbyte Soccer, Der Patrizier. Suche Managerspiele, Fire & Ice. Alles für 25 - 50 DM. Tel.: 02433/84510, Patrick.

Interessiert an aktuellster Amiga-Soft sowie Super Nintendo - Backup - Diverses? Zu fairen Preisen, versteht sich. S. Lux, Hoevelstr. 11, 56073 Koblenz.

Biete o. Syndicate, Lionheart, EOB, Pirates!, Transarctica. Suche Dune 2, Whale's Voyage, weitere Angebote an J. Steglich, Bergstr. 8, 91629 Weihenzell. Tel.: 09802/76880. 8500 ab 17 Uhr.

Verk. für 40 DM: 1869, Syndicate, 30 DM: B.C. Kid, Bandit King, Mad TV, Patrizier, Fire & Ice, Elf, Exile, Flood, Lemmings, Robocod. Suche Musikprg. Sonix. Tel.: 07472/1339.

Biete aktuellste Software. Telefon: 05731/96596, Michael.

Verkaufe Amiga-Originale. Für 40 DM: Indy 4 + Hintb., Jonathan + Lösg. Für 30 DM: Hexuma + Hintb., Battle Isle, BI Data 2. Für 20 DM: Kult, Zak McKracken + Lösg., Mean Streets, Apidya, Turrican 1, Zany Golf, Ninja 1 Remix, Last Ninja 2, Captain Planet, Populous + Data-disk, Ports of Call. Demos für 6 DM: Lemmings 2, Flashback, Yo! Joe!, Sink or Swim, Traps 'n' Treasures, Lost Vikings, Gem'z, Jonathan, Hexuma. Alles zusammen 400 DM inkl. Porto. Tel.: 0761/81578 ab 17 Uhr (Thomas).

Nordlicht-FD-Soft und die Spielekiste immer topaktuell. Infodisk gegen 2 DM in Briefmarken. 24 Stunden Lieferservice. Neu! Die A2000-FD-Serie. Gaby + Udo Druke, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden.

Verkaufe Game Boy mit 2 Spielen u. Game Light (Neupreis 240 DM) für 90 DM u. Amiga-Spiele: Eishockey Man. 45 DM, Steigenberger Hotelman. 30 DM, Pinball Dreams 30 DM, alles kompl. Tel.: 04152/75188.

Verkaufe Lotus 3 (Orig., 100% o.k.) für nur 30 DM inkl. Porto. Außerdem Lösungen zu fast allen Adventures für 10 DM inkl. Porto. Tel.: 06654/1354.

Their Finest Hour, Special Forces (40 DM), Lotus 1 - 3, Monkey Island (30 DM), Battle Isle Data 2, Birds of Prey (25 DM) + Porto. Sarah Dlugos, Berliner Str. 36, 45145 Essen.

Speichererweiterung auf 1 MB 30 DM. Originale: Syndicate, Cruise for

a Corpse, Operation Stealth, Enchanted Lands, Space Ace, Night Breed, Red October 1 + 2, Double Dragon 3, Populous und andere. Tobias Brohmann, Rotensteinerstr. 51, 78628 Rottweil-Hausen.

Originale: Rouge Trooper, Feud, Starray, MiG-29, Titan, Kid Gloves, Kick Off 2, Wild Wheels, Pipemania, Teramis, Hostages, Teenage Queen, Hard Driving, Jumping Jackson u. a. Tobias Brohmann, Rotensteinerstr. 51, 78628 Rottweil-Hausen.

Verk. Originale: Police Quest 2 + 3, 25 + 35 DM, Larry 5 35 DM, R-Type 20 DM, Populous + Zusatzdisk 30 DM, Sensible Soccer 30 DM, Midwinter 2 35 DM. Tel.: 07153/24515, Andreas.

Neue Demos, Mags und Sounddisk. Keine Raubkopien, 100% legal stuff! Liste für 3 DM Rückporto. Schreibt an: R. Kairies, Lönsring 15, 21217 Seevetal.

Verkaufe Orig.: Street Fighter 2 30 DM, James Pond 1 + 2 35 DM, MiG-29 Sowjet F. 10 DM, Mega lo Mania 25 DM, Dizzy 10 DM, Kristian Schröder, Schulstr. 1, 21776 Wenna. Tel.: 04757/1262.

Biete für Amiga: Sim Earth (originalverpackt, unbenutzt) 40 DM, Railroad Tycoon 35 DM, Elite, Populous je 30 DM, Jagd auf Roter Oktober (wie Silent Service) 25 DM, Moonbase (Sim-City-Klon) 25 DM, Sim City Architecture 1 25 DM. Alles zusätzlich 5 DM Versandkosten. Preis VB. Jörg Burmeister, Melanchthonstr. 29, 24114 Kiel. Tel.: 0431/674414. Außerdem: First Contact u. Merchant Colong je 20 DM, alles Originale.

Österreich: Verk. orig. Gunship 2000, Lionheart, Wing Commander, 1a Zustand, je 450 öS. Michael Drlo, Rainlehenstr. 6, A-5451 Tenneck.

Verkaufe Amiga-Original Knight Orc für 50 DM/43 sfr oder tausche gegen Das Schwarze Auge. Nur Vorauskasse. Lars Zimmerli, Oberdorfstr. 24, CH-4412 Nuglar.

Verkaufe auf 3,5"-Disks zu je 1,50 DM Karamalz-Cup, Tetri'z, Das Erbe 2, Monopoly usw., Fish-PDs, TBag, sowie Originalspiele: Covert Action 30 DM, Flight Sim. 2 30 DM, Apydia 25 DM u.a. Dortmund. Tel.: 0231/457959.

Verkaufe Originalspiele: DSA, Monkey Island 2, Wing Commander, Maupiti Island, Battle Isle, Dune, It Came from the Desert u.a. Tel.: 07325/5479, Alexander.

Lemmings-Doppelpack (Lemmings + Oh No! More Lemmings) + Das große Lemmings-Buch von Sybex für nur 60 DM! Bei Barzahlung übernehme ich Porto. Telefon: 030/3635626.

Amiga-Originale: Indy 4, Populous 2, Lemmings 2, Wing Commander, Sensible Soccer 2, Sim Ant, Kult, Amberstar, Der Patrizier etc. Tel.: 05382/4858.

Verkaufe SQ 4 (kompl. dt.) 45 DM, Humans 25 DM, Battle Command 15 DM und weitere 4 Games zus. 35 DM. Tausche auch gegen Cadaver, BMP 2.0., Der Patrizier oder Goal! sowie Flashback bzw. EoB. André Kleine, Wittenberger Str. 8, 06132 Halle.

Neue Amigasoftware günstig zu verkaufen. Liste unter Tel.: 09402/2171 anfordern. Bitte nur von 17 - 20 Uhr anrufen!

Starport-Amiga! PD-Diskmag für Amiga-User. Infos bei André Sahouri, Ortsstr. 8 a, 69412 Igelsbach. Bitte Rückporto beilegen!

Verkaufe Games: Ultima 6 35 DM, Robin Hood 20 DM, Mega lo Mania 30 DM, Bard's Tale 1 + 2 zus. 30 DM u.v.m. 100% Originale. Tel.: 07157/63123 ab 18 Uhr.

Biete Softwareauflösung für Amiga und PC. Liste anfordern bei: Postfach 18, 6123 Terfens.

Verkaufe Orig.: Beast 3, Arabian Nights, Entity, Lethal Weapon, Beavers, Walker, Project X, Assassin, Yo! Joe!, The Lost Vikings, Traps 'n' Treasures. Tel.: 02331/51762

Verk. Orig.: Flashback, Lionheart, Lemmings 2, Oxyd je 35 DM, Super Tetris, Hot Numbers je 20 DM, Dopus 4, Turboprint Prof. 2 je 60 DM, Final Copy 2 160 DM, Siegfried Copy 40 DM. Tel.: 0261/76776.

Verkaufe Amiga-Originale: 3D Construction Kit 2.0 für 99 DM, Silent Service 2 für 80 DM, Project X für 50 DM. Tel.: 09238/225, fragt nach Martin.

Verkaufe Gretzky Hockey und Face Off zusammen für 50 DM (auch einzeln). Verkauft außerdem von MicroProse Formula One Grand Prix für 55 DM. Tel.: 08322/2251.

Verkaufe Originale: 1869, Battle Isle, Bundesliga Manager Prof. je 49 DM, Civilization 55 DM, Thunderhawk 35 DM, Jaguar XJ, Wing Commander, Shadow of the Beast 3 je 39 DM, Space Crusade 29 DM, WWF Wrestling, Terminator 2 je 24 DM, Simpsons 20 DM. Tel.: 08131/80806.

Chaos Engine, Lionheart, Battle Isle 2, Fire & Ice, AD&D, Wing Commander, Historyline 14-18, Red Baron, DPaint IV Aga, Final Copy 2D, Studio 1.03, Boris, Telefoon: 02161/542975.

Verkaufe Techno Sound Turbo, noch mit Garantie, 60 DM, oder tausche gegen Street Fighter 2 oder Dynablast. Telefon: Liechtenstein 075/2329684 (Bersad).

Biete für Amiga Transarctica, Kyrandia + Maupiti Island für a 50 DM, das PC-Spiel Wing Commander für 35 DM. Thomas Eberhardt, Geraer Str. 7, 04177 Leipzig.

Verkaufe meine Spielesammlung, das Spiel für 35 DM: Sensible Soccer, F-19, Team Yankee, Formula

One, Silent Service 2, Railroad Tycoon, Castles, Battle Isle usw. Schröder, Tel.: 030/7490680.

Verkaufe Amiga-Originale: Dungeon Master, Chaos Strikes Back kpl. dt. je 30DM, the Immortal 25 DM, Shadowlands 40 DM, Legend of Faerghail kpl. dt. 40 DM, Legend 40 DM. Alle Spiele 1a in Ordnung. Tel.: 02932/51386.

Megademos, Diskmags, Intros, Module & PD in Mengen zum Selbstkostenpreis abzugeben. Infodisk anfordern gegen frankierten und adressierten Rückumschlag bei: Michael Bräutigam, Riedstr. 50, 71634 Ludwigsburg. Auch Tausch möglich! (Technoking of Hitecjunkis)

Verkaufe Amiga-Originale: Mad TV, Fort Apache, Deadline, Fire & Ice, Populous 2, Preisangebote an Christian Prohn, Chausseestr. 94, 18375 Born.

Verkaufe Amiga-Originale Monkey Island 1 + 2 u. Gohlins für 170 DM, alles deutsch! Schreibt an: Maik Pöckert, Anton-Günther-Str. 10, 08352 Raschau.

Wer sucht Fußball-Manager? Ich biete Soccer Manager Plus, G. Taylor Soccer Ch. und G. Souness Manager (alles Originale) zu je 30 DM + 7 DM Versandk. Alexander Walther, Max-Reimann-Str. 48, O-1307 Eberswalde-Finow.

Verkaufe Originalspiel Epic, 60 DM, Originalverpackung. Telefon: 07134/15734.

Verkaufe Plan 9 60 DM, Emanuelle 25 DM, Freedom 25 DM, L.o.i.T. 60 DM, 20.000 M.u.d.M. 20 DM. Alles für 200 DM. Tausch: Plan 9 gg. Lemmings 2 oder L.o.i.T. gegen Curse of Enchantia, Daniel Boll, Am Kupferhammer 23, 4420 Coesfeld.

Stop! Verkauft die Originale Larry 2 für 30 DM, Larry 3 für 15 DM und Rome AD 92 für 50 DM. Tel.: 07141/602695. Ruf doch mal an!

Verkaufe PD-Soft (Spiele, Utilities, Demos, Musikdisks, etc.), zwischen 2 + 4 DM pro Disk. Liste gegen ausreichend frankierten Rückumschlag bei Christian Heitzer, Rehwinkl 3, 8491 Hohenwarth.

Verkaufe Top-Games zu Top-Preisen! The Simpsons, Orig., zu 20 DM, Midwinter 2, Orig., zu 30 DM, Monkey I. zu 10 DM u.a. Tel.: 02323/25420.

Verk. Game-Boy-Spiele Duck Tales, Castlevania, World Cup, Tasche und Lupe, alle Spiele mit Orig.-Anleitung (-Verp.). Tel.: 05365/2195.

Verk. Originale: Lemmings, 4D Sports Driving, Star Blaze, Lotus 2 gegen Angebote. Bitte nur anrufen! Tel.: 0511/8093559 (Dirk). Keine Raubkopien!

Verk. Amiga-Originale, 100 % o.k.: Bundesliga Manager Prof. 55 DM, F-15 Strike Eagle 2 55 DM, Po-



pulous 2 50 DM, Populous 1 25 DM, Transworld 30 DM, Telefon: 07457/3416 (Martin).

1869 zu verkaufen! 100 % o.k., komplettes Original für 40 DM. Disketten wegen Sicherheitskopie nie gebraucht. Tel.: 02433/2694.

Fast geschenkt! Alles Originale, kompl. dt. bzw. dt. Anleitung: Team Yankee, Pirates! je 25 DM, It came..., F-16 Combat, Legend of Fairgail, Powermonger je 20 DM, Elvira 2 35 DM, Battle Isle + Extra-levels 40 DM, 1869 50 DM. Alles zusammen (+ Wongs als Gratisbonus) 250 DM. Bernd Töbermann, Breitscheidstr. 13, O-3572 Mieste.

Amiga-Originale ab 10 DM! Alle neu, ungeöffnet. Z.B. Mig-29 Fulcrum, Lemmings, Nam 65 - 75 u.a. Liste bei H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt.

Verkaufe Amiga-Originale: Ums 2 40 DM, R-Type 30 DM, Midwinter 2 40 DM, Populous 30 DM, Police Quest 2 30 DM, Player Manager 30 DM. Tel.: 07153/24515 (Andreas).

Biete Emerald Mine 2, Mig-29, Captain Blood, Xenon, Crazy Cars, Live and Let Die, Prince, Waterloo, Zixax, M&T-Spiele für 150 DM + Treasures of the Savage Frontier (1 x gespielt), engl. für 60 DM, zus. für 200 DM (alles mit Anl. + Verp.). Tel.: 07151/81263 (Falko).

Verkaufe Originale mit Anleitung! Kevin, Defenders, Final Fight und Last Ninja 3 für je 50 DM VB. Stephan Schröder, Eisenstr. 29, 4100 Duisburg 17.

Verkaufe Battle Isle 60 DM, Battle Isle Data 40 DM, Hunter 45 DM, Civilization 70 DM, Monkey Island 2 65 DM, Pirates!, Populous je 30 DM, alles Originale, 100 % o.k. Mo. - Fr. ab 19 Uhr Tel.: 04162/8364 Philip.

Österreich - Amigaprogramme! Verkaufe eine große Menge an alten bis neuesten Programmen aller Art. Von Spielen, Sounddemos, Zeichenprogrammen bis zu Kopierprogrammen, Anwenderprogrammen, Utilities, Virusskillern, Demos, verschiedenen PD-Serien usw. - Postversand! Liste anfordern bei: Postfach 77, A-1024 Wien, Österreich.

Achtung! Civilization 60 DM, Battle Isle + Datadisk 80 DM, Birds of Prey 50 DM, Rad Baron 50 DM, Their Finest Hour 45 DM, Wings 50 DM, Falcon 30 DM, Warlords 45 DM, Indy 3 25 DM, Lemmings 30 DM, Austerlitz 30 DM, Jagd auf Roter Oktober, Viruscontrol 3.0 40 DM. Schreibt an Marc Pomp, Haselweg 22, 8028 Taufkirchen, oder ruf an: 089/6124454, ab 15 Uhr.

Verkaufe Sensible Soccer + Falcon 030 + Hotelmanager. Je 30 DM mit Anleitung. Tausche auch. Suche Eishockey Manager. Christian Kränze, Flurstr. 9, 8871 Haldenwang.

Verkaufe Originale: The Simpsons 40 DM, Lotus 3 63 DM, Protector +

Combat Course + Fantasyworld Dizzy 50 DM, Aquaventura 50 DM, Jaguar XJ 220 50 DM, 3D Sportsdriving 35 DM, l'Iludicus 15 DM, Game Boy + 11 Spiele + Lightmax + 2 x Caseboy = 350 DM. Alles 100 % o.k. Tausche die Amigagames auch. Tom Frischkorn, Tel.: 02684/4301.

Verk. Lotus 3 63 DM + Action Replay (A500) 60 DM, alles 100 % o.k. + Anleitung. Tausche auch gegen AC-Super 4. Tel.: 02684/4301 Tom Frischkorn.

Verkaufe Originale für Amiga: Black Crypt 49 DM, Lotus 1 20 DM, Conquest of Camelot 40 DM, Railroad Tycoon 49 DM, King's Quest 4 39 DM, 3D-Construction Kit für nur 79 DM (VHB)! Ruft an: 06253/6473 Thomas.

Verkaufe oder tausche Originale: Civilization 70 DM, Ishar 55 DM, Lure of the Temptress 60 DM, Vroom 50 DM, Realms 50 DM, Space Max 60 DM, Centerbase 55 DM, Shadowlands 50 DM. Tel.: 06131/679260 ab 19 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale: John Madden Football, Battle Isle Datadisk, M.U.D.S., Civilization, Bundesliga Manager Prof., Monkey Island 1 + Railroad Tycoon. Alle 100 % o.k. Tel.: 06545/1527 (Jürgen).

Verkaufe BMP und John Madden Football für je 40 DM, im Pack 70 DM. Tel.: 02671/4530.

Verkaufe Silent Service 2 50 DM, Monkey Island 2 50 DM, Hanse + Vermeer und Yuppies Revenge 50 DM. Alles mit allen Extras, die in der Originalpackung waren. Tel.: 0611/809447, Michael.

Verkaufe Originale: Lotus Turbo 1 30 DM, Lemmings 35 DM, Railroad Tycoon 40 DM, verkaufe auch Game Boy mit Spielen. Tel.: 04952/1747.

Verkaufe Originalgames, 100 % o.k.: Lemmings 2 50 DM, Chase HQ 20 DM. Sven Schmidt, Zühlsdorfer Str. 6, O-1140 Berlin.

Verkaufe Originale: Populous 2 45 DM, Lotus 2 35 DM, Muds 30 DM, Full Metal Planet 20 DM, War Zone 30 DM, Powermonger 35 DM, Final Fiste! 15 DM, Dragonflight 30 DM. Andreas Moch, Königin-Elisabeth-Str. 60, 1000 Berlin 19.

Hey Leute, löse meine Spielesammlung auf, neue und alte zu günstigen Preisen. Ruft mich an, nach 18 Uhr. Tel.: 0221/642289, fragt nach Murat.

Hi! Verkaufe orig. Abandoned Places in Deutsch für only 30 DM und Versandkosten. Verkaufe außerdem Dragon Wars für 20 DM. Ruft an unter 08221/21868.

Verkaufe Amiga-Apetizer, bestehend aus Malprogramm, Schreibprogramm, Spielprogramm und Musikprogramm, Preis 40 DM, echt billig! Tel.: 07135/6932.

Verkaufe Wheels of Fire, bestehend aus Chase HQ, Power Drift und

Hard Drivin'. Preis 45 DM, günstiges Angebot! Tel.: 07135/6932.

Verk. Amiga-Original Read Heat mit Verpackung und dt. Anleitung für 20 sfr (25 DM). Anrufen um 12 Uhr mittags oder nach 17 Uhr. Tel.: 01/057445088.

Verkaufe Epic - Golbrunner 3D 40 DM, Dragon's Lair 2 40 DM, Eye of the Beholder 1 35 DM, Lotus Turbo Challenge 2 40 DM, X-Copy Pro (ohne Modul) 20 DM, Marko Schröder, Dr.-Alexander-Str. 3, Boizenburg/Elbe.

Verkaufe Orig.-Spiele: First Samurai, Pool, Corse, Eye of the Beholder 1 + 2, Powermonger, Black Crypt, Dragon Wars, Apidya, Might & Magic 3, Denaris, Their Finest Hour, Sammlung Adventures u.a. Preis VB. Verkaufe auch C 64, Rollenspiele, Action. Roger Faltin, Humboldtstr. 9, O-8905 Hagenwerder.

Verkaufe Amiga-Originale: Toyota Celica GT Rallye, Team Suzuki, Prince für je 18 DM oder zusammen 50 DM. Ulf Steinberg, Schellenweg 1, O-9230 Brand-Erbisdorf.

Biete Amiga-Demos von Der Patrizier, Knights of the Sky, Lemmings, A 320, Bundesliga Manager Prof., je 5 DM. F. Töbermann, Breitscheidstr. 13, O-3572 Mieste.

Verkaufe Magic Pockets, First Samurai, Powermonger mit Taktikbuch zu je 30 DM, Shadowlands für 45 DM. Eventuell Tausch. Tel.: 02365/81497.

Verkaufe Amiga-Originale: Monkey Island 2, Kathedrale, Cruise for a Corpse, Elvira 2 je 40 DM, Elite, Chess Simul., Börsenfieber, Comp. (Summer + Winter Edition + California Games), Comp. (Tennis, Crazy Cars, Italy 90, Airborne Ranger) je 35 DM, komplett mit Originalverpackung. Martin Koch, Breitscheidstr. 37, 7000 Stuttgart 1, Tel.: 0711/6157781.

Patrizier, 1869 und Shadow of the Beast 3 für 150 DM. Wolfram Krause, Bgm.-Kraus-Str. 6, 8031 Eichen, Tel.: 08141/70755.

Verkaufe Originale: Patrizier 45 DM, Elvira 2 40 DM, Lotus 2, Lemmings, Gods ja 30 DM, Lotus 1 20 DM. Tel.: 08638/82157, Mo. - Fr. ab 18 Uhr, Sa.-So. bis 15 Uhr.

Verkaufe orig. Far West, Starb. Supersoccer, Mig-29 Super Fulcrum, Steigenberger Hotelmanager. Michael Schimmelpfennig, Im Maisel 17, 5970 Plettenberg, Telefon: 02391/53503.

Verkaufe Amiga-Originalspiele mit Anleitung und Verpackung: Final Fight 35 DM, Larry 2 (engl.) 30 DM, King's Quest 2 25 DM, Monkey Island 1 50 DM, Super Wonderboy in Monsterland 25 DM, Passing Shot 20 DM, Rampage 10 DM, Fantasy World Dizzy 15 DM, Treasure Island Dizzy 15 DM. Ruf doch mal an! Telefon: 06359/6547.

Amiga-Originale, 35 DM pro Stück plus Versandkosten: Larry Lewis Challenge, Formula 1 Grand Prix, Lotus 3. 25 DM pro Stück plus Versandkosten: Beach Volleyball, Tenniscup 2, RBI Baseball 2, Jack Nicklaus Golf, Champions. Gert Reitmaier, Würzburg, Tel.: 0931/24447.

Wollt ihr die neueste Soft für Amiga und PC direkt aus USA und Kanada, dann schreibt an: R. Connor, P.O. Box 40567, L7P-4W1, Burlington, Ont. Kanada.

Biete PD-Disks ab 1,30 DM. Alle gängigen Serien, z.B. Kickstart-530, Fish-700. Liste gegen 3 DM in bar oder Briefmarken bei Alexander Bläß, Gleisenauer Str. 1, 8621 Grab a. F. Auch Originale zu verkaufen, PC-Engine-Cards auch.

## Suche Software

Suche für A600 Special Forces, Tornado, Desert Strike und Terminator. Daniel Wenk, Friedenstr. 2, 01920 Rauschwitz. Suche CD-Software für CDTV. Angebote an M. Gabel, Hasberger Str. 80, 277 Delmenhorst.

Suche Roger Rabbit in Hare Raising Havoc (Orig.), biete bis 50 DM. Jens Syckor, Fritz-Reuter-Str. 59, 01097 Dresden.

Suche Soft für Amiga 500 für unter 50 DM, außerdem Soft für C 64 für unter 20 DM, nur Originale. Heiko Schlink, Balken 43, 42799 Leichlingen.

Suche für meinen Amiga 500 das Spiel Tank Wars. Ich zahle sehr gut dafür. Tel.: 09406/3317, Christian Arndt, Erlenweg 25, 93096 Köfering.

Suche Ralf Glau Edition und Komplettl. für Operation Stealth, zahle bar oder tausche gegen Body Blows, Lotus 3 oder Larry 5. Tel.: 09123/4269 (nach 17 Uhr).

Suche sehr dringend Systemdiskette für Ericsson Personal Computer, DOS 2.11, sowie Software. Suche auch für den Amiga 2000 Kickstart 1.3, das Programm Scala 500 und internes Laufwerk. Bitte anrufen unter folgender Nummer: 02161/571790 nach 20 Uhr.

Suche neueste Amiga-Soft. Zahle bis 2 DM. Liste an Otto Wiesner, Czernakstr. 14/2/11, A-2000 Stockerau, Österreich.

Bitte melden! Suche für Amiga 500 Cadaver - The Payoff. Tel.: 06622/2159.

Suche orig. Bundesliga Manager Prof. Zahle bis zu 400 öS. Tel.: Wien 9440092, Andy verlangen.

Suche das PD-Spiel Dragon Cave. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0511/463652.



Suche Spiele, 100 % o.k.: Jaguar XJ 220, Wonderland, Humans, Virus Control, Turican 2, 1869, Larry 5, Extratime (für Kick Off), Populous 2. Schreibe an: Jörg Schreiber, Jakob-Fuchs-Str. 35, 8580 Bayreuth.

Suche Tetris, original und 100 % o.k. Zahle bis 20 DM. Schreibe mir: Michael Otto, Gabelsberger Str. 13, O-7260 Oschatz.

Keine Tanjas! Suche Lionheart, Street Fighter 2, B.C. Kid, Flashback, Lemmings 2 usw., biete je 30 DM. Tel.: 05109/1625 ab 18 Uhr, Benedikt Schäfer, Gartenweg 6, 3003 Ronnenberg. 100 % zuverlässig, beantworte jeden Brief! Habe auch Topgames! P.S.: Originale!

Suche das Originalspiel Soccer Manager Plus. Zahle bis zu 40 DM. Tel.: 0203/496034 (nach Frank fragen).

Suche verzweifelt Leander für den Amiga. Original, mit Verpackung! Ruft schnell an. Tel.: Österreich 02236/65346, ab 20 Uhr. Markus verlangen. Dringend!

Achtung! Suche für Amiga 500 ständig alte wie neueste Spiele. Außerdem suche ich Tips zu vielen Spielen. Schickt mir Eure Listen, Preis nach Vereinbarung. Gürbüz Orkun, Van-Meenen-Str. 21, 5650 Solingen 1.

Suche: Space Max, Indy 4, Might & Magic, Atac, B-17 Flying Fortress, Wing Commander, X-Wing, Dynatech, The Incredible Machine, King's Quest 6, The Lagacy, Battle Isle + Data Disk, Historyline. Tel.: 02205/82901 (René).

Suche Videotitel Scala 500. Tel.: 09573/5479 ab 17 Uhr.

Suche für A500 das Spiel Asterix Operation Hinkelstein. Angebote unter Tel.: 0761/500588 oder an J. Winkler, Offenburger Str. 60, 7800 Freiburg.

A1200-Demos gesucht. Wer hat coole Demos für Commodore Neuen? Schickt mir Eure besten! Stefan Wessche, Moltkestr. 39, 7990 Friedrichshafen.

Suche für Amiga Wing Commander und Amidex/Amicale von Markt & Technik. Die Programme müssen 100 % o.k. sein! Tel.: 05824/533.

Suche für Amiga die Spiele Rescue of Fractalus sowie 1869. Angebote an Ralf Schmiedl, Tel.: 0341/4115529.

Suche original Moonstone für Amiga, zahle Neupreis! Tel.: 02751/51911.

Suche das Spiel Archon für Amiga oder C 64. Nur Original! Zahle gut. Tel.: 07543/1230 (Helmut).

Suche alte Rollis wie Times of Lore, Faery Tale Adventure. Je nach Zustand zahle ich bis 70 DM. Suche außerdem Warlords, Vermeer, Chrystals of Arborea. Clemens We-

stendorf, Lindenweg 13, 2392 Glücksburg.

## Tausche Software

Suche Goldrush/Sierra, Little C, People, Loom und andere Originale (Kauf/Tausch). habe z.B. Humans, Sim Ant, Mad TV u.v.m. M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick.

Suche für Amiga das Spiel Der Landsitz von Mordville aus der Reihe Rätsel oder auch andere Fälle dieser Serie. Zahle je Game 5 - 10 DM. Michael Romer, Parkstr. 134, 4730 Ahlen/Westf.

Tausche Amiga 500 Plus, 100 % o.k., gegen Amiga 500, 100 % o.k. Jan Nowakowski, Katja-Niederkirchner-Str. 9, O-2402 Wismar.

Tausche Monkey Island gegen Cruise for a Corpse, nur original und 100 % o.k. Tel.: 06858/245.

Tausche Bundesliga Manager Prof. gegen PGA Tour Golf Courses. A. Weißkopf, Im Nauwald 14, 6750 Kaiserslautern 28, Tel.: 06301/5649, Mo., Mi., Do. ab 18 Uhr.

Tausche und verkaufe Midwinter 2, Muds, Monkey Island 1, Dwyer 07, Chinese Karate usw., dt., gegen Larry 1 - 5 od. Historyline, nur orig. + dt. Ruft an Tel.: 0221/413236.

Hi! Ich suche Kampfsportspiele und tausche Spiele, o.k. Bülent Ulusoy, Lustnauer Kirchplatz 7, 7400 Tübingen 1, Tel.: 07071/83874, ruft an oder schreibt.

Achtung! Originale Silent Service 2 + Powermonger mit Strategie-Buch gegen Software-2000-Compilation: Edition Vol. 1 (mit Holiday Maker). Tel.: 030/3635626.

Biete Mad TV, Patrizier, Blitzkrieg May 1940, Vikings - Fields of... Suche Kaiser, Red Baron, Elvira 2, Bundesliga Manager Prof. Andreas Arnold, Kommune 7, O-2221 Krüslin.

Suche Tauschpartner für Samples und Modules im Soundtrackerformat! Ca. 2500 Samples und Modules vorhanden. Auch Demo-Tausch! Only legal stuff! Tel.: 02333/2706 (Denis), P.S. Hi, Hawk of 2LC!

Tausche Die Kathedrale (Orig.) für A500, suche Dragon's Lair, Space Ace oder Thayer's Quest (Orig.). Tel.: 06021/29426 (13 - 19 Uhr).

Tausche Turtles, Titanic Blinky, Tusker, Western Games u. Wacky Races gegen Police Quest 3 dt. Alles nur Originale. Ruft an 0371/226389, Di. - Do. 19 - 21 Uhr.

Tausche Originale: Mega lo Mania, Realms, Storm Master, Utopia gegen Red Baron, Knights of the Sky, Kampfgruppe Imperium, Battle Isle. Schreibe an Jörg Affeldt, Dorotheenstr. 141, 4220 Dinslaken.

Tausche 4 Spiele (Welltris, Atomic, Rolling Roll, Fantasy World Dizzy gegen Indiana Jones 3 (Adv.) oder Zak McKracken oder Dungeon Master. Schreibe an: Oliver Plink, Im Kirchen. 6, 7904 Erbach 2, Tel.: 07305/5124, 18 - 19 Uhr.

Tausche Legend (100 % o.k.) gegen Eye of the Beholder 2 (100 % o.k.). Tel.: 02225/14622 (bitte erst ab 17 Uhr anrufen). Ich übernehme auch das Porto.

Suche Railroad Tycoon. Ich habe Predator 2, Nuclear War, Populous 1 + 2, Goblins, Fighter Mission, WWF. Ruft an: 0611/404315, nach 14 Uhr, fragt nach Markus.

Wer tauscht LDG-Spiel Thayer's Quest gegen Casino Royal oder einen Flugs.? Suche auch Tauschpartner für Demos! René Binder, Feldgasse 12, O-7281 Authausen.

Tausche/verkaufe folgende Originale: Ultima 6, Midwinter 2, Night Breed, Mystical, Fun Box (4 Games: Bobo, Kult u.a.), Cabal, Stadt der Löwen, Populous + Data Disk, Skrull u.a. Suche: Indy 3 (Adv.), Great Courts 2, F-29, Pirates!, Agony, Their Finest Hour (Originale). M. Ehrhardt, Papitzer Str. 4, WH 7a, O-7500 Cottbus.

Chase HQ und UMS zusammen gegen Der Patrizier bzw. Ivanhoe und Night Hunter gegen Jaguar oder DSA. Birds of Prey, 1860, jedes Spiel mit Anleitung und 100 % o.k. Mathias Schmidt, Tegernseeweg 61, 8580 Bayreuth, Tel.: 0921/32376.

Tausche 13 Amiga-Originale gegen NES-Super-Set oder Gleichwertiges. Tel.: 06482/1310.

Verkaufe Dino Wars 30 DM, Vaxine 25 DM, Winzer 30 DM, Nuclear War 30 DM, Ultima 6 35 DM, Wonderland 35 DM. Suche DSA, Larry 5, Pinball Fantasies, Monkey Island. Tel.: 06224/12289.

Suche Tauschpartner für Adventures, Rollensp., Simulationen + Actionsp. sowie Anwendungen und Videoprogramme. Schickt Liste an: Helmut Ströbel, Vorgebirgstr. 336, 5000 Köln 51.

Tausche Originale, 100 % i.O., suche Indy 4, Lemmings 2, Humans oder Gunship 2000, Winter Challenge, tausche gegen Larry 5 oder Monkey 2. Schreibe garantiert zurück. Alexander Basso, Frauenbergweg 14, 7060 Schorndorf.

Verkaufe und tausche: Amberstar, Bonanza Bros., Black Crypt, Civilization, Celtic Legends, D/Generation, Der Patrizier, Epic, Elvira, F-15 II Strike Eagle, Global Effect, Nightmare, Monkey Island 2, Overrun, Project X, Powermonger, Red Baron, Rise of the Dragon, Silent Service 2, Sim Ant, Steel Empire, Sensible Soccer, Supercars 2, The Dark Queen of Krynn, The Perfect General, Troddlers, Vikings/Kingdom of E. 2, Rampart, Robosports. Gaetano Gallo, Weberstr. 31, 6000 Frankfurt.

## Verschiedenes

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Elvira 1 + 2, Eco Quest, Die Kathedrale, Hexuma u.a., je Lösung 5 DM (fr. Rückumschl.). Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth.

Verkaufe Originale, ca. 60, 10 - 30 DM, Liste gegen frankierten Rückumschlag; sowie diverse Hefte (Amiga Joker ...). J. Wöhrmann, Engelstr. 48, 32257 Bünde, Tel.: 05223/17121.

Suche dringend Komplettlösungen zu Ultima 5, Buck Rogers 1 und Indiana Jones 3 sowie Sonderheft 2. Bastian Schmid, Auenstr. 4, 80469 München.

Verkaufe Sega Game Gear kompl. mit 4 Spielen (z.B. Lemmings), Netzteil, Akku, Tasche für 270 DM. Tel.: 05105/9125, nur am Wochenende!

Verkaufe Amiga Joker ab Ausgabe 3/91 für 4 DM pro Stück. Peter Engel, Goethestr. 8, 96465 Neustadt.

Amiga-Joker-Hefte günstig abzugeben! Ausgaben 9/91 - 9/93 + Sonderheft Simulationen + Sonderheft Adventures, nur 60 DM (Neuwert über 160 DM). Alle sehr gut erhalten. Tel.: 05734/61338, fragt nach Frank.

!Dringend! Wer kopiert mir seine Action-Cardridge-Super4-Bootdisk auf mein kaputtes Original? Bezahle gut! U. Kurmutz, Döbereinerstr. 43, 07745 Jena.

Wer verschenkt seinen C 64, Atari ST/STE mit Orig.-Soft an Heiko Schlink, Balken 43, 5653 Leichlingen. Computer bitte 100% o.k.

Verkaufe Komplettlösungen, Cheats und Tips. Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 92260 Ammertal.

Amiga-Joker-Hefte 12/90 bis 10/91 (9 Ausgaben) für 65 DM + Porto oder NN. Kay Weber, Hellenstr. 41, 57562 Herdorf, Tel.: 02744/348.

Hi, Leute! Ich verkaufe für Monkey Island Lösungen. Schickt 6 DM und Eure Anschrift an: Ch. Bogdanski, Schaberger Str. 91 a, 42659 Solingen.

Suche AJ 1 - 7/90, 5 - 7/91, Sonderheft Poster/Lösungen. Michael Lindner, Brackenweg 33, 01936 Schwepnitz.

100 DM Nebenverdienst täglich! Legale, für jeden durchführbare Tätigkeit. Info gegen frankierten Rückumschlag. S. Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

Wer möchte bis zu 100 DM/Tag leicht und legal von zu Hause aus verdienen? Infos gegen ausr. frankierten Rückumschlag: Chris. Göldner, Liningsstr. 70, 12359 Berlin.

Verk. folgende Joker-Hefte: Sonderheft 1, Ausg. 12/90, 2/92 - 9/93 (17



Hefte) für Stek, 8 DM inkl. Porto (alle Hefte sind in Ia-Zustand). Tel.: 02389/4778.

Verkaufe Amiga-Joker-Hefte: 1/4/5/10/11/1991 und 1/2/3/4/7/1992, pro Jahrgang 25 DM plus NN oder auch Einzelhefte, 5 DM plus NN. Tel.: 02822/52415.

Suche Lösung von Indy 3 (Adv.), biete Lösung von Hook, Lure of the Temptress, Das Schwarze Auge, Andreas Röhlke, Hasenburger Ring 46, 2120 Lüneburg.

Suche Anleitung zu Airbus A 320, Anregungen an: Alexander Bidmon, Münzgrabenstr. 24, A-8010 Graz, Österreich.

Biete Amiga Joker 11/90 - 12/92, Amiga-Magazin 8/89 - 12/92, Preis nach Angebot. Schreibt an Nico Maus, Fasanenstr. 1, 7500 Karlsruhe 1, oder ruft an: 0721/379106.

Verkaufe Super Nintendo und Spiele, Tel.: 02872/7376 (Thorsten).

Farmer V 1.0 ist fertig. Infos und Bestellung des neuen Sharewareprodukts bei: Kai Rudolph, Merzenstr. 38, 7000 Stuttgart 30 (Rückporto).

Amiga Joker 1 + 2/90, 4 - 12/90, Jahrgang 91 + 92 kompl., möglichst kompl., möglichst Selbstabholer, sonst zuzgl. Postgebühren. Hamburg: 404/8319796.

Verkaufe Lösungen: Hexuma, Monkey Island 1 + 2, Elvira 1 + 2, Kyndia, Darkseed. Je Lösung 5 DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (fr. Rückumschlag).

Stop! An alle Amiga-Freaks! Jetzt könnt Ihr vom Cheat bis zur Komplettlösung alles haben, zu Spottpreisen. Fordert kostenlose Infodisk an, Matthias Kaulartz, Scharfeneckstr. 13, 6740 Landau 14.

Suche AJ 11/90 oder Lösung und Pläne zu Legend of Faerghail. Erich Roth, Vianstr. 4, CH-7205 Zizers, Schweiz.

Job anzubieten! Ca. 100 DM täglich, natürlich völlig legal. Info gegen frankierten und adressierten Umschlag bei: Thomas Geiermann, Herber Str. 70, 4352 Herten.

Verkaufe AJ 4/90 - 12/90 und 91 - 93 komplett für 130 DM. ASM 88 - 93 und PP 88 - 93 komplett für je 120 DM. Action Replay MK 3 für 140 DM, 35 Originalspiele für 700 DM. Tel.: 03771/23310.

Suche dringend Der große Amiga-Einsteiger-Kurs von Goodsoft und preiswerte Software. Schickt schnell Eure Listen und evtl. Rückporto an Maik Boedeker, Höferstr. 2, 5620 Velbert 1.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte und legale Tätigkeit von zu Hause aus. Info von: Stefan Obrist, Weingartenweg 3, 39100 Bozen, Italien.

Verkaufe leere Disketten für 8 DM pro 10 Stück. Wer 50 Stück kauft, braucht nur 35 DM zu bezahlen. Meine Tel.-Nummer: 0130/4721274, fragt nach Marcel.

Amiga Joker 4/91 - 4/93 billig zu verkaufen. Auch einzeln. Angebote an: V. Siegmund, Unter dem Grunberg 2, O-6840 Plößneck.

Suche Amiga Jokers, zahle höchstens 2 DM pro Heft. Suche außerdem 3,5"-Disks, zahle pro Disk 0,50 DM. Tel.: 02131/549435.

Cheats! Über 500! Cheats + Tips für Amiga, Mega Drive, NES, SNES, Game Boy etc. Für 5 DM inkl. Disk + Porto bei: A. Bobzin, Weender Str. 80, 3400 Göttingen.

Top Nebenverdienst, bis zu 100 DM pro Tag. Infos gegen frankierten Rückumschlag bei Matthias Sclaff, Franzstr. 15 a, 1000 Berlin 46.

Biete 10 DM für Spiele zu TV-Sendungen (z.B. Bingo, Hopp oder Top). Gesucht AJ 2/90 (8 DM). Außerdem verkaufe ich die Datadisk von More Lemmings (unbenutzt) für 35 DM. Germ Crazy in Frz. + It. 18 DM. Suche Festplatte 80 MB für 80 DM. Ebenfalls suche ich bunte Disketten, nicht blau oder schwarz, zu 0,50 DM. Action Replay MK 3 60 DM. Bitte alles 100 % o.k., ruft an unter Tel.: 02163/3550.

Hi Freaks! Wer mich noch nicht kennt, der soll mir 2 DM schicken und bekommt zwar kein Foto von mir, aber eine Liste der Komplettlösungen und Karten. Ich habe über 200 Stück. Wow, ist das kein Angebot? Also schreibt an: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 8451 Ammerthal.

Suche Amiga-Joker-Hefte 6/91, 1/90, 2/90, 3/90, 5/90, nur 100 % o.k., Preis VB. Tel.: 02553/1674 oder schriftlich an Manuel Brüfer, Am Brook 7, 4434 Ochtrup.

Verkaufe Game Gear mit Garantie und den Spielen Columns, G.Loc und Sonic the Hedgehog für 300 DM. Tel.: 07031/804094 (abends ab 18 Uhr).

Hilfe! Wie komme ich bei Wizkid 2 aus Level 5 in Level 6 und aus Level 8 in Level 9? Wer kann helfen? Mike Wiebach, Kockwitzer Str. 6, O-4020 Halle/Saale.

Verkaufe Bücher: Das große Deluxe Paint III Buch für 15 DM und Der Schnelleinstieg in DPaint III für 10 DM. Tel.: 07157/63123, nach 18 Uhr.

Verkaufe Tips, Tricks, Cheats und Komplettlösungen zu billigsten Preisen. Schickt mir Eure konkreten Wünsche, und ich schicke Euch die Sachen. Gebt mir auch Eure Telefonnummer! Jochen Höllger, Nordgaustr. 9, 8451 Ammerthal.

Wer Cheats sucht, ist bei mir richtig! Fordert meine Preislise an, gegen 1 DM in Briefmarken. Habe auch Freezer, Komplettlösungen und Pläne. Alexander Hahn, Heiligenberg 35, 8451 Aschach.

Hilfe! Bezahle für folgende AJ (gut erhalten u. inkl. VK) Vollpreis, 5 - 10/91. Für eine einigermaßen gut erhaltene Erstausgabe blättere ich 20 DM hin. Tel.: 0345/640952 (ab 17 Uhr, Hagen).

ISuper PD-Abo. Die besten Demos und Megademos. Riesen Einstiegsangebot + Überraschungsgeschenk. Kostenl. Info: P. Walter, Weberstr. 2 b, 3437 Bad Sooden-Allendorf.

Bis zu 100 DM täglich durch leichte, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Info gegen 1 DM Rückporto bei: Stephan Funiok, Eichendorffstr. 53, 6972 Tauberbischofsheim.

Bitte helft einem armen Indy-4-Zocker und schickt ihm die Komplettlösung. Bezahle höchstens 2 DM und Porto. Schreibt schnell an: Michael Romer, Parkstr. 134, 4730 Ahlen/Westf.

Verkaufe Playtime-, Smash-, Amiga-Welt-, ASM-, Kickstart-, Amiga-DOS-, Amiga-Special-Sonderheft- und Amiga-Special-Ausgaben (alle in Top-Zustand!). Liste gegen 1 DM Rückporto. Verkaufe auch Italy 1990 gegen Gebot, Suche AJ 11/89, 1/90, 2/90, 5/90, 9/90 und 4/91 (auch Top-Zustand!). Preisvorstellungen bitte an: Alexander Melzer, Abtsdorferstr. 27, 8229 Laufen/Salzach.

Ich habe alle AJ und auch die Sonderhefte. Zu meinem Glück fehlt mir lediglich noch das Sonderheft Nr.1 Simulationen. Wer verkauft mir dieses Heft? Angebote an H. Wollnik, Kitzbühler Str. 13, 16515 Oranienburg.

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Operation Stealth, Maniac Mansion, Larry 5 u.a. je 5 DM, Geld bitte beilegen + frankierter Rückumschlag. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth.

Suche Hardcore-Rap-CDs, LPs, MCs (außer Public Enemy) zu fairen Preisen. Schickt Eure Listen an Marcel Hendriks, Geulenstr. 51, 4040 Neuss 1.

## Kontakte

Yo musax-pals! Contact 4 cool house-techno-dance-trance-sample-swapping: Tom Gugger, Innerschwend 10, A-6675 Tannheim, Austria, B cool 'n b fast! Tom/MTU.

Seriöser Kontakt für die frischeste Amiga-Software sowie sowie tadellose Super-Nintendo-Backup-Drives gefällig? S. Lux, Hoevelstr. 11, 56073 Koblenz.

Amiga-1200-Benutzer im Raum Lienz zum Erfahrungsaustausch gesucht. Helmut Ströbl, Billrothstr. 24, A-9900 Lienz.

Demogruppe sucht Grafiker, Musiker und Coder. Schreibt auch wegen Sourcecodes. Randy Kesten, O. Nuschkestr. 7, 15562 Rüdersdorf.

Battletech-Einsteiger sucht Kontakt zu anderen Mechkriegern zwecks Erfahrungsaustausch usw. Schreibt

an: D. Sum, W.-Steinacher-Str. 3, 7619 Steinach.

Verkaufe Computermagazine, z.B. ASM, Powerplay, Playtime u.a. Liste anfordern (1 DM Rückporto). Suche PD. Kai Rudolph, Merzenstr. 38, 7000 Stuttgart 30, Telefon: 0711/851018.

Ich (20) suche zuverlässige(n) Tauschpartner(in) für PD-Soft. Schreibt mit Liste an Holger Leitges, Lambarenestr. 25, 4100 Duisburg 28.

Suche Tauschpartner für Amigasoft. Schreibt mit Liste an: Stefan Obrist, Weingartenweg 3, I-39100 Bozen, Italien.

Suche Tauschpartner/in für legal stuff only. Biete PDs, Demos usw. Schreibt an: Bülent Ünlü, Richardplatz 21, 1000 Berlin 44, 100 % fast answer.

Halt! Hier seid Ihr richtig! Kontakte mit Gleichgesinnten über den Amiga und alles Drumherum. Ich zähle auf Euch. Meldet Euch, es lohnt sich ganz sicher. Marco Moscaggiuri, Mallinekrodtstr. 108, 4600 Dortmund 1.

Wir suchen Topgrafiker und Programmierer für prof. Spiele auf Amiga und PC. Mo. - Do. 20 - 21 Uhr, Fr. 16 - 20 Uhr, Sa. + So. 14 - 20 Uhr. Tel.: 0541/17981 Stefan.

Tausche und verkaufe billig Demos u. PD! Liste auf Disk gegen 2 DM bei R. Küppers, Am Kammerbusch 38, 5140 Erkelenz 12. Only legal stuff!

Halt! Suche Kontakte zu C-Programmierern, die mir beim Erlernen der Sprache unter die Arme greifen. Tel. oder Fax: 089/3242065.

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Habe 1914 - 18, Lotus, 1869, Frank Jaspers, Abernethistr. 200, Abt. -S4-, 2870 Delmenhorst.

Soundtracker-Komponist will in einem Club Mitglied werden. Beste Kenntnisse! A. Klawikowski, Biesenstr. 11, 4100 Duisburg 12.

Suche Tauschpartner für Amiga (0 - 14 days old stuff)! Only legal. Nur Zuschriften mit Disks werden beantwortet, dann aber 100 % reply. Ingo Winkler, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg.

Suche Tauschpartner für Amigaspiele. Schreibt an Christian Sicorello, Pfeiferspfad 2, 6273 Waldems 2, oder Tel.: 06087/2396. Es lohnt sich.

Kontakte gesucht. Suche immer neue Kontakte. Only legal. Also Demos, Samples + Deathmetal Tape Swapping. Call: 03386/661 oder schreib an Kristian Brömme, Waldstr. 7, O-1831 Döberitz. Letter + Disk = 100 %.

Suche Tauschpartner nur in Berlin für Amiga-Spiele. Björn Sandau, Wilskistr. 43, 1000 Berlin 37.

Suche Tauschpartner aus der ganzen Welt. Bin zuverlässig! Habe immer



115



# USER CLUB

Gibt es ein Leben nach dem Tod? Aber unbedingt, denn laut diesem medizinischen Bildungs- und Nachschlagewerk auf Diskette ist der Herzinfarkt immer noch die Todesfolge Nummer eins...



Angesichts solch gewagter Aussagen beschließen uns schon leichte Zweifel an der wissenschaftlichen Zuverlässigkeit dieser „faszinierenden Reise in den menschlichen Körper“. Aber sieht man von derartigen Ausrutschern mal ab, hat die Mischung aus Anatomieatlas und Erste-Hilfe-Kurs den Fans des menschlichen Körpers durchaus einiges zu bieten:

Die Bildschirmmitte ist wahlweise für Texte oder (teilweise auch animierte) grafische Darstellungen reserviert. Mit der Maus klickt man sich von der Kopfhaut durch bis zum großen linken Zehennagel, wo-

# MENSCH AMIGA

## Gesünder sterben

bei der „intelligente“ Cursor immer gleich die genaue Bezeichnung des gerade betasteten Körperpunktes parat hat. Über eine Iconleiste lassen sich dann weitere Informationen aus dem eingebauten Lehrbuch abrufen, dessen Index weder vor der Aorta noch vor einer Zwölffingerdarmpapille zurückschreckt. Zum Glück gibt's eine Suchfunktion, damit man sich in dem Gewirr von Äderchen, Muskelsträngen und Verdauungstrakt nicht hoffnungslos verzettelt. Auf dem Unterhaltungsssektor finden sich ein kleines Quiz, Gesundheitstips für die ganze Familie und wichtige Sofortmaßnahmen beim Kreislaufkollaps der Schwiegermutter. Zu guter Letzt kann man seinen Bio-rhythmus begutachten, eigene Karteikarten oder Tabellen anlegen und alles ausdrucken.

Wer jetzt Appetit auf die digitalen Doktorspiele bekommen hat, braucht zumindest 1 MB Chip-RAM, dazu empfiehlt sich eine Festplatte oder wenigstens ein Zweitlaufwerk. Präsentation und Handhabung der Gesundheitsbibel geben zwar nicht gerade zum Frohlocken Anlaß, aber das tut der stolze Preis von 99 Körperzellen ja auch nicht... (ms)

### Mensch Amiga

Digitales Lehr- und Nachschlagewerk für Gesundheitsapostel.

Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: MSPI

SPEICHERBEDARF	1 MB CHIP-RAM
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	TABELLEN
DEUTSCH	KOMPLETT

Programmierer, die das Betriebssystem ihres Amigas in- und auswendig kennen, dürften dieses Tool kaum benötigen – es ist für Leute gedacht, die mit Workbench, CLI und Shell gleichermaßen auf Kriegsfuß stehen.

Weil Computerdaten im Grunde alle gleich aussehen, tut sich der Laie meist schon bei der simplen Identifizierung von Grafik-, Sound- und Textfiles schwer. Das komplett deutsche und für sämtliche Amigas (von

Kick 1.3 bis OS 2.0) geeignete Hilfsprogramm von MSPI hilft ihm da gerne weiter, indem es treulich alles auflistet, was sich im Laufwerk, auf der RAM-Disk oder Festplatte so an Bits & Bytes verbirgt. Auf Wunsch versieht es die einzelnen Datei-Typen mit unterschiedlichen Symbolen oder stellt die komplette (Unter-) Verzeichnisstruktur als Baumdiagramm dar.

Es kann aber noch viel mehr: Per Mausklick lassen sich die diversen Disk-Bewohner su-

# DOS MANAGER 2.0

## Schöner kommandieren

chen, verschieben, löschen, kodieren oder umbenennen; Textfiles und sogar Grafiken können unmittelbar am Screen angezeigt werden, und auch Musikstücke spielt der Manager auf Knopfdruck ab. Bestimmte Dateien vor dem versehentlichen (oder absichtlichen...) Löschen zu schützen, ist genauso wenig ein Problem wie die Wiederbelebung bereits gemeuchelter Datenbestände; stets im Rahmen des technisch Möglichen, versteht sich.

Natürlich verfügt auch das hausbackene CLI bzw. Shell bis auf wenige Ausnahmen über all diese Funktionen, aber wer übersichtliche Benutzeroberflächen zu schätzen weiß, wird trotzdem lieber zu diesem Tool greifen – zumal die gut

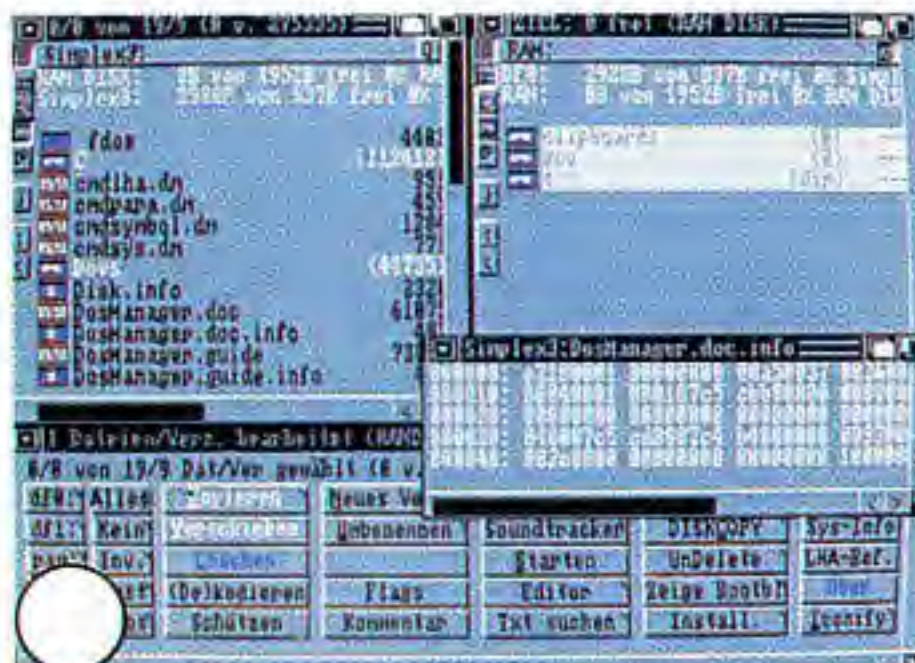
gemachte Anleitung nicht annähernd so umfangreich ist wie das mitgelieferte DOS-Handbuch der „Freundin“. Einziger Wermutstropfen ist der gesalzene Preis, man sollte es sich also gut überlegen, ob und wie oft man die Hilfe dieses Managers überhaupt in Anspruch nehmen wird. (rf)

### DOS Manager 2.0

Komfortable Benutzeroberfläche für das Amiga-DOS

Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: MSPI

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	KOMPLETT





# SUPERSERVICE

## Software Discount Mann

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-  
anfragen  
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2

<b>Syndicate</b>	<b>Amiga / PC</b>	<b>DM 69,90 / DM 89,90</b>	<b>Sam &amp; Max</b>	<b>PC</b>	<b>DM 99,90</b>
<b>Lands of Lore</b>	<b>PC</b>	<b>DM 89,90</b>	<b>Jurassic Park</b>	<b>Amiga / PC</b>	<b>DM 59,90 / DM 74,90</b>
<b>Pirates Gold</b>	<b>PC</b>	<b>DM 99,90</b>	<b>Aces over Europe</b>	<b>PC</b>	<b>DM 89,90</b>
<b>Day of the Tentacle</b>	<b>PC</b>	<b>DM 94,90</b>	<b>Rebel Assault</b>	<b>PC</b>	<b>DM 99,90</b>

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr, Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).  
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Einzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC
		DM	DM			DM	DM			DM	DM
1869	DV	74,90	89,90	Jonathan	DV	79,90	79,90	The Greatest	DV	69,90	79,90
A-Train	DV	99,90	99,90	Jordan in Flight	DA		84,90	The Legacy	DV		89,90
A.T.A.C.	DA	89,90	99,90	Jurassic Park		59,90	74,90	The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Abandoned Places 2	DV	74,90	89,90	KGB	DV	59,90	64,90	Tornado		i.V.	i.V.
Aces over Europe	DV	i.V.	89,90	Kings Quest 6	DV		89,90	Transatlantica	DV	69,90	69,90
Aces of the Pacific			79,90	Lands of Lore	??	i.V.	89,90	Trois	DA	49,90	49,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90	Leather Goddesses 2	DA		84,90	Ultima 6	DV	69,90	
Aces Miss. Disk	DA		39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90	Ultima 7			99,90
Alone in the Dark	DV		99,90	Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	89,90	Ultima 7 Data			49,90
Arabien Nights		64,90		Lemmings 2	DA	69,90	89,90	Ultima 7 II	DA		99,90
Armour Gaddoo 2	DA	64,90	i.V.	Links 386 Pro	DA		99,90	Ultima Underworld 1	DA		79,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90	Links Banff			49,90	Ultima Underworld 2	DA		84,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90	Links Barton Creek			49,90	Unlimited Adventures	??	i.V.	i.V.
Battle Chess 4000	DA		69,90	Links Bay Hill			49,90	Veil of Darkness			84,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Belfry			49,90	WWF European Rampage		54,90	59,90
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Bountiful			44,90	Walker	DA	64,90	i.V.
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Firestone			44,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
Betrayal at Krondor			79,90	Links Hyatt Dorado			49,90	War in the Gulf	??	69,90	74,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90	Links Mauna Kea			49,90	Wing Commander 1		34,90	54,90
Body Blows		54,90		Links Pinehurst			44,90	Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90	Links Tron North			44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA		94,90
Burrasic Park		i.V.	i.V.	Lion Heart	DA	59,90		Wing Commander 2	DV		99,90
Burning Steel	DV		89,90	Lost Treas. 1		99,90	99,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Burntime		i.V.	i.V.	Lost Treas. 2			99,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Buzz			89,90	Lottus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90		Wing Commander Speech			49,90
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 3	DA	59,90		Wizardry 7	DV	89,90	99,90
Car and Driver	DA		74,90	Might & Magic 4	DV	79,90		X-Wing	DA		94,90
Castles 2	DA		69,90	Might & Magic 5	DV		94,90	X-Wing Data	DA		49,90
Chaos Engine	DA	89,90		Monkey Island 1	DV	74,90	89,90	X-Wing + Data	DA		129,90
Civilization	DV	74,90	84,90	Monkey Island 2	DV	89,90	89,90	Xenobots	DA		94,90
Comanche	DV		84,90	Morph		49,90		Zool	DA	89,90	54,90
Comanche Data	DV		54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90		<b>CD-Rom</b>			
Comanche + Data	DV		129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	7th Guest			139,90
Combat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Battle Chess			i.V.
Combat Classics	DA	59,90	84,90	Patriot	DA		74,90	Chessmaster 5 Billion and One			89,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Der Patrizier			99,90
Day of Tentacle	EV	i.V.	74,90	Pinball Dreams	DA	69,90	74,90	Inca			109,90
Day of Tentacle	DV		94,90	Pinball Fantasies	DA	69,90	i.V.	Indiana Jones 4			i.V.
Der Patrizier	DV	79,90	89,90	Pirates Gold	??		99,90	Legend of Kyrandia			i.V.
Desert Strike	DA	69,90		Populous 2	DA		89,90	Space Quest 4			74,90
Die Schöne und das Biest	DV		89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90		Hot News			29,90
Dogfight	DA	89,90	89,90	Premiere Manager		54,90	59,90	<b>Mega Drive</b>			
Doom			i.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90	Alien 3		dt.	114,90
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon Deluxe			99,90	Flashback		dt.	124,90
Dune 2	DV	74,90	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90	Shining Force		US	124,90
Elshockey Manager	DV	74,90	89,90	Rebel Assault			99,90	Tiny Toons		dt.	99,90
Elisabeth 1.	??	i.V.	i.V.	Red Baron	DV		74,90	<b>Super NES</b>			
Elite 2	DA		i.V.	Red Baron + Data			89,90	Alien 3		dt.	129,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90	Return of Phantom	DV		99,90	B.O.B.		dt.	119,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90	Ringworlds	DA		74,90	Bubsy		US	119,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90	Roma AD 92	DV	69,90		Desert Strike		dt.	109,90
Falcon 3.0	DA		99,90	SWOTL			74,90	Final Fight 2		US	114,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL Data			i.V.	Jimmy Connors Tennis		dt.	129,90
Fields of Glory	??		99,90	Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90	Jungle Strike		US	i.V.
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shadow the Beast 3	DA	29,90		Star Wing		dt.	114,90
Flashback	DV	69,90	74,90	Shadow of the Comet	DV	64,90	94,90	Street Fighter		dt.	94,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90	Sherlock Holmes	DV		99,90	Super Bomberman		US	i.V.
Freddy Pharkas	DV		79,90	Suttle	DA	54,90	64,90	Super Mario Kart		dt.	94,90
Front Page Football	DA		79,90	Silent Service II	DA	89,90	94,90	Super Propetector		dt.	109,90
Goal!	DA	69,90	69,90	Sim Life	DV	i.V.	99,90	Super Star Wars		dt.	119,90
Goblins 2		59,90	64,90	Space Hulk	DA	64,90	94,90	Super Turrican		US	119,90
Gunship 2000	DA	89,90	99,90	Space Quest 5	DV	i.V.	69,90	Techmo NBA Basketball		US	134,90
Gunship 2000 Scenario		74,90	89,90	Street Fighter 2	DA	69,90	79,90	Mortal Combat		dt.	i.V.
Hannibal	DV	69,90	79,90	Strike Commander	DA		99,90	Ultima 6		US	i.V.
Harrier Jump Jet	DA		99,90	Strike Commander Speech	DA		49,90	Jurassic Park		US	i.V.
History Line 14/16	DV	89,90	89,90	Strike Commander + Speech	DA		139,90	Wing Commander Special Operations		dt.	139,90
Humans		54,90	54,90	Stunt Islands	DA		99,90	WWF 2 Royal Rumble		dt.	139,90
Humans Race	DV	69,90	79,90	Superfrog	DA	49,90		<b>Soundkarten / Zubehör</b>			
Inca	DV		99,90	Syndicate	DV	69,90	69,90	Sound Blaster 16			399,00
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90	Task Force 1942	DA		99,90	Sound Blaster 16 ASP			479,00
Island Dr. Brain	DV		74,90	Terminator 2029			99,90	<b>Joystick</b>			
								Gravis Pro			84,90
								Thrust Master			159,90
								Gamepad			54,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!



## AUFBRUCHSTIMMUNG

Unvergessen sind die Szenen auf der letztjährigen „World of Commodore“ in Frankfurt, als die Leute reihenweise mit „ofenfrischen“ 1200ern unter dem Arm aus der Halle marschierten. Das neue Betriebssystem, die erwei-

Jurassic Park



terten Grafikmodi und der problemlose Umgang mit Festplatten waren ja nun auch Argumente, denen man sich kaum entziehen konnte. Doch in der Folge hagelte es erst mal Negativ-Schlagzeilen: Die Kompatibilität zu älterer Soft war keineswegs immer gegeben, selbst neue Spiele machten anfangs noch Probleme, und viele Firmen hielten sich mit speziellen 1200er-Versionen zurück oder kündigten gar ihren Rückzug aus der Amiga-Welt an. Mittlerweile haben sich diese Wolken gottlob wieder verzogen...

## DIE LAGE HEUTE

Probleme mit der Lauffähigkeit haben sich inzwischen weitgehend von selbst erledigt, zumal findige Tüftler etliche Möglichkeiten herausgefunden haben, auch ältere Games zur Zusammenarbeit mit Commos Nesthäkchen zu bewegen – als kleinen Extraservice bringen wir hier eine Liste solcher Spiele. Auch die wegen



Civilization

der immer häufigeren Konsolenumsetzungen wichtige „Joypad-Kompatibilität“ ist durchgehend gegeben, weil die neunpolige Anschlußbuchse des Amigas selbst für komplexeste Buttonbelegungen ausreicht. Viele Hersteller beklagen allerdings, daß sie hier keine (1.44 MB-) HD-Disks verwenden und sich darüber hinaus auch nicht fest auf das Vorhandensein einer Harddisk verlassen können. Die grafischen und akustischen Qualitäten des A1200 sind dagegen nahezu unbestritten, und es kommen ja auch immer öfter Spiele (oder Demos) heraus, die seine technischen Möglichkeiten wirklich ausnutzen!

## ZUKUNFTSAUS-SICHTEN

Daß heute alle Welt von CDs spricht, ist bloß auf den ersten Blick

# Die Zukunft des A 1200



Der Amiga ist tot, es lebe der Amiga!

Das bevorzugte Einsatzgebiet des Amigas war, ist und bleibt das Entertainment – das galt von jeher für den 500er, für den A1200 gilt es doppelt. Wir haben den Softwaresupport für Commodores neuen Hoffnungsträger mal genauer unter die Lupe genommen...

ein schlechtes Zeichen: Die neue CD 32-Konsole arbeitet mit demselben System und wird sich daher bald zum „Super-1200er“ aufrüsten lassen – im Gegenzug schluckt der reguläre A1200 dann mittels eines von Commo gerade entwickelten CD-Laufwerks auch Silberscheiben; und Konvertierungen sind angesichts der engen Verwandtschaft beider Geräte ohnehin kein Problem. Dementsprechend klingen die Äußerungen aus den Firmenetagen neuerdings auch wieder viel optimistischer als noch vor wenigen Monaten! Nur einzelne Hersteller wie Lucas Arts oder SSI haben sich (angeblich) definitiv von unserer „Freundin“ getrennt, während z.B. Sierra jetzt plötzlich doch mit „King's Quest VI“ (nur) für den A1200 daherkommt, obwohl die Kalifornier ursprünglich zu den allerer-



King's Quest VI





James Pond 3

sten Abtrünnigen gehört hatten. Ein bißchen halbherzig fällt die Unterstützung vorläufig noch bei Storm, U.S. Gold und Digital Integration aus, wo derzeit keine speziellen Versionen geplant sind – vor allem die aufgemotzte Ausführung von „Street Fighter 2“ dürfte wohl endgültig gestorben sein. Ansonsten ist man jedoch zumeist schon mit Feuereifer bei der Sache: Ocean etwa bringt zukünftig von allen Spielen (teilweise auch nur) eine spezielle 1200er-Variante heraus, was in nächster Zeit unter anderem „Jurassic Park“, „Ryder Cup“, „Dennis“ und „Burnin’ Rubber“ betrifft. Ähnlich gute Botschaften hört man von Electronic Arts („Wing Commander“), Team 17 („Alien Breed 2“, „Body Blows“), Renegade („The Chaos Engine“, „Elfmania“, „Flight of the Amazone Queen“), Graftgold („Uridium II“, aber leider nicht „Fire & Ice“), MicroProse



Body Blows

(„Civilization“, „F-117 A“, „Dogfight“, „The Legacy“), Max Design („Burntime“), Adventuresoft („Simon the Sorcerer“), System 3 („Putty 2“), Ascon („Elisabeth“), Millennium („Morph“, „Diggers“, „James Pond 3“, „Crazy Football“), Krisalis („Sabre Team“, „Soccer Kid“, aber nicht „Arabian Nights“), Interplay („Star Trek“), DID („T.F.X.“), Grem-lin („Zool 2“), Blue Byte, Core Design, Domark, Factor 5, Maxis, Neo, Titus und Virgin. Damit dürfte die Spielezukunft des A1200 wohl gesichert sein – und vielleicht besinnen sich ja auch die paar Aussteiger bald wieder eines Besseren... (mm)

## DIE A 1200-CHECKLISTE

Unserem fleißigen Leser Christian Gines und ergänzenden Recherchen bei den Firmen verdanken wir diese Liste mit knapp 100 Spielen, die auf dem 1200er problemlos, nur eingeschränkt oder gar nicht laufen.

Ein dahintergestelltes (E) steht dabei für „Enhanced“, ein (C) bedeutet „Disable CPU Cache“. Bei den übrigen Klammerangaben handelt es sich um den Titel der Compilation, auf der das (überarbeitete) Game enthalten ist – die Lauffähigkeit der „Originalversion“ kann also durchaus davon abweichen!

### Problemlos laufen

4D Sports Boxing	Fiendish Freddy's Big	R.B.I. 2 Baseball
4D Sports Driving	Top O'Fun	Rockstar Ate my Ham-
Archipelagos	Gods	ster
Asterix im Morgenland	Harley Davidson	Sensible Soccer 92/93
Balance of Power	Jinxter	Sim City (512 KB-Ver-
BiFi Snack Zone	Knightmare	sion)
Bloodwych (Power	Legend	Sony Game
Pack)	Life & Death	Talespin
Blauer Max	Lombard Rally (Po-	Tanglewood
Calippo Fresser	wer Pack)	Turrican 2
Captive	Manchester United Eu-	TV Sports Baseball
Chessmaster 2000	rope	TV Sports Boxing
Chessmaster 2100	Mavis Beacon II	Ultimate Ride
Das Boot	Megafortress	Uninvited
Das Erbe	Miracle Lite	Worlds of Legend
Desert Strike	Moonbase	Xenon 2
Dragon Wars	Paperboy 2	Zak McKracken

### Eingeschränkt laufen

AMOS Compiler (E)	Karamalz Cup (E)	Shadowgate (C)
B-17 Flying Fortress (E)	Little Computer People	Xenon 2/Power Pack
California Games (C)	Loom (C)	(C+E)
Captain Planet (C)	Mad Professor Mariarti	X-Copy 2 (E)
Fate Gates of Dawn (E)	(C+E)	
Indiana Jones III (C)	Night Shift (E)	

Mit dem PD-Programm „Relokick“ oder einer Umschaltplatine für Kickstart 1.3 laufen

Armour Geddon	Future Classics	Oil Imperium
Bundesliga Manager 1	Hard Drivin 1 (TNT)	Spy vs. Spy 1
Castles	Hard Drivin 2	Stadt der Löwen
Dragon Wars	Morph	(Edit.Vol.1)

### Verweigerer

A.P.B. (TNT)	F-29 Retaliator	Power Drift
Bard's Tale 1	Football Manager 2	Powerplay – Game of
Cadaver Datadisk	Future Classics	the Gods
Days of Thunder	Holiday Maker (Edit.	Speedball
Double Dribble	Vol. 1)	Toobin' (TNT)
Dungeon Master	Mavis Beacon V.1.1	TV Sports Football
Emlyn Hughes Int.	Mondstein	(Power Pack)
Soccer	King's Quest III	Nybots (TNT)



# STROMAUSFALL.

Unsere aktuellen Testkandidaten haben etwa so viele Gemeinsamkeiten wie Feuer und Wasser – zwar handelt es sich nicht um unterschiedliche Elemente, doch dafür um um so unterschiedlichere Schmidt-Spiele...

## Atmosfear

Fangen wir also gleich mal mit dem Feuer an: Vorhang auf für das erste Video-Brettspiel der Welt! Ja, zum Zocken braucht Ihr tatsächlich einen Videorecorder, doch wer so was in unseren multimedialen Zeiten nicht besitzt, der brutzelt seine Schnitzel vermutlich noch am Kachelofen – Ihr könnt somit nicht gemeint sein, Ihr habt ja sogar einen Amiga...

Der langen Rede kurzer Sinn, bis zu sechs „Videoten“ müssen hier sechs Schicksals-Schlüssel ihrer eigenen Farbe sammeln, um den Sieger-Lor-

beer zu ergattern. Die dazu nötige Action findet jedoch auf einem gewöhnlichen Rund-Parcours mit vielen Sonderfeldern statt, dessen Verlauf man per Würfel zu folgen hat. Okay, ganz so gewöhnlich ist auch das stabile Brett nicht, bestehen die einzelnen Felder doch sämtlich aus schaurig-schön gezeichneten Grabsteinen. Überhaupt sei an dieser Stelle mal die aufwendige Gestaltung des Materials gewürdigt. Am ungewöhnlichsten aber ist und bleibt der Clou der Sache, die beiliegende Videokassette. In den Recorder geworfen, produziert sie in erster



Linie eine digitale Uhr auf der Mattscheibe, hat man doch genau eine Stunde Zeit, um das Game zu gewinnen. Gelingt das keinem der Spieler, so siegt der Herr der Schlüssel (ein nett verkleideter Kapuzenmann), der alle naslang im Fernseher erscheint und mit dröhnender Stimme Gehorsam fordert: Wer auch immer sich gerade auf diesem oder jenem Feld befinde, müsse auf der Stelle ins „Schwarze Loch“

(eine Art Gefängnis), der Spieler XY habe jetzt die Chance, einen der Schlüssel zu bekommen, wenn er die richtige Zahl würfeln, und dergleichen mehr.

Originell ist so ein TV-Spielleiter allemal, und originell sind auch die Sonderkärtchen, welche man des öfteren nehmen und dann zu einem meistens genau festgelegten Zeitpunkt verwenden darf. Beispielsweise könnte es auf einer solchen Karte heißen: „Schreie bei 12 Minuten und 25 Sekunden laut Stop! Jeder, der erschrickt, muß einen Schlüssel wieder zurücklegen.“ Wie man sich unschwer denken kann, garantiert all das jede Menge Hektik, Spaß und Spannung (vor allem, wenn die letzten Minuten laufen), weshalb wir Euch Atmosfear bedingungslos ans Herz legen können. Zumal man bei Schmidt-Spiele auch bedacht hat, daß des Schlüsselmeisters Manifestationen irgendwann vorhersehbar werden können, und daher gerade ein paar neue Videos für das Teil in Arbeit hat!

## Spiel des Friedens

Nachdem das Video-Feuer entfacht ist, können wir nun unser notorisch schlechtes Gewissen beruhigen, indem wir ein wenig Wasser auf die Mühlen des Weltfriedens kippen. Denn auch dafür hat man bei Schmidts das passende







den. Sollten dort dann noch mindestens zwei Farben sowie wenigstens so viele Figuren versammelt sein, wie die Zahl auf dem Pappmarker vorschreibt, gilt die Lage als bereinigt. Als Belohnung dürfen jetzt alle an der Aufräumaktion beteiligten Spieler in einen Beutel mit Puzzle-Teilen greifen und einige davon herausnehmen, je nachdem, wie viele Helferlein sie im Einsatz hatten. Tja, und wer nun zuerst eine vollständige Friedenstaube zusammenpuzzeln kann, hat halt gewonnen. Damit das nicht gar so leichtfällt, erschweren gelegentliche Drehungen der Erdkugel das zielgenaue Reisen, zudem treibt noch ein Geheimagent sein Unwesen, der hin und wieder

Viel weniger schwer ist es dagegen, eines unserer beiden Rezensionsexemplare zu gewinnen; beantwortet uns einfach mittels Postkarte eine dieser simplen Fragen: Auf welche englische Vokabel bezieht sich das Wortspiel im Titel von Atmosfear? Welchen „noblen“ Preis kriegen besonders friedliche Leute? Im letzten Heft hatten übrigens all jene eine Chance, die mit (Kilo-) Joule bzw. Namen wie Sterling, Shirley oder Swanwick geantwortet haben. (jn)

**Joker Verlag**  
**„Stromausfall“**  
 Bretonischer Ring 2  
 D-85630 Grasbrunn



Game parat: Das runde Spielbrett besteht hier aus einer drehbaren, in 16 Tortenstücke unterteilten Erdscheibe, um die herum ein Ring aus Pappe gelegt wird. Darauf können drei bis sechs verspielte Samariter per Bus, Zug oder Schiff buchstäblich um die Welt reisen, was auch bitter notwendig ist, weil jedes der 16 Segmente mit einem unfriedlichen Problem zu kämpfen hat. Diese Ärgernisse werden von kleinen, zunächst umgedrehten Pappmarkern symbolisiert, deren mit einer Ziffer bedruckte Vorderseite aufgedeckt werden muß, so-

bald sich die nicht näher bezeichneten Übel in willkürlicher Reihenfolge aktivieren. Landet man nun mit einem der Verkehrsmittel in akut gebeutelten Erdteilen (womit und wie weit man sich fortbewegen darf, ist durch ein Mischsystem aus Würfeln und Kärtchen geregelt), so gilt es, vor versammelter Runde einen Vorschlag zu machen, wie sich die Welt verbessern ließe – hier ist also Phantasie gefragt. Hält die Mehrheit der Anwesenden die Idee für gut, darf man drei kleine Holzmännchen seiner Farbe im Krisengebiet ausla-

die mühsam versammelten Friedenskämpfer entführt. In punkto Ausstattung gefiel uns dieses nette Familienspiel ebenfalls recht gut, daß man einzelne Elemente des Friedens-Spektakels schon von der Konkurrenz kennt (wer erinnert sich z.B. an die ganz ähnliche Knochen-Puzzerei bei „Neolithikum“?), ist verzeihlich. Dennoch wollen wir nicht verschweigen, daß der Spielspaß hier kaum mit dem von Atmosfear konkurrieren kann – was freilich bei einer so tollen Vorgabe auch ganz schön schwer ist!

### Atmosfear

**Spielmaterial:** 84%  
**Spielregeln:** 79%  
**Spielreiz:** 86%  
**Besonderes:** Das erste Video-Brettspiel – wenn das nix Besonderes ist!  
**Schwierigkeit:**  
 Für Fortgeschrittene  
**Preis:** ca. 89,— DM  
**Bezug:**  
 Im Spielwarenfachhandel sowie in großen Kaufhäusern.

### Spiel des Friedens

**Spielmaterial:** 80%  
**Spielregeln:** 79%  
**Spielreiz:** 72%  
**Besonderes:** Gorbi und Helmut zieren in trauter Eintracht den Deckel.  
**Schwierigkeit:**  
 Für Anfänger  
**Preis:** ca. 89,— DM  
**Bezug:**  
 Im Spielwarenfachhandel sowie in großen Kaufhäusern.





In der letzten Ausgabe war Prügeln pur angesagt, es wird mal wieder Zeit für ein wenig Abwechslung. Deshalb kloppen wir uns heute nur durch einen Automaten, der Rest vom Arcade-Fest ist Basketball, Weltraum-Action und eine Vampir-Kugelei...

## NBA JAM

Midway produziert zwar nicht gerade viele Automaten, dafür aber praktisch nur gute. Zuletzt wurde mit „Mortal Kombat“ die MeBlatte beim Kampfsport eine Sprosse höher gelegt, jetzt gibt man den Ball an die Korbwerfer ab: Schon auf den ersten Blick sticht die famose Optik ins Auge, wurden hier doch die Superstars der amerikanischen NBA-Liga vor die Kamera gezerrt, digitalisiert und in ein hü-

sches Standgerät gepreßt. Das Ergebnis ist von einer Fernsehübertragung tatsächlich kaum noch zu unterscheiden, selbst schicke Kamerazooms auf die Bildschirm-Cracks fehlen nicht.

Am Screen agieren immer zwei Teams à zwei Mann, wobei das mit vier Sticks bestückte Gerät alle Kombinationen vom Solomatch gegen drei Computergegner bis zur vollwertigen Vier-Spieler-Begegnung ermöglicht. Über zwei Feuerknöpfe werden Standardaktionen wie Blockieren, Passen oder Werfen eingeleitet, für besonders brenzlige Situationen steht zusätzlich noch eine Turbo-Taste zur Verfügung. Die Steuerung ist also komplex, trotzdem kommt man damit auf Anhieb klar; dazu gibt's massenhaft Optionen wie einstellbare Spielzeit und anwählbare Akteure. Fazit: Eine sportlich wertvolle Mischung aus feiner Präsentation und fesselndem Gameplay, die jede Münze doppelt und dreifach wert ist!



## STARBLADE

Unser zweiter Testkandidat wurde in Japan bereits 1991 veröffentlicht, nach Deutschland kam Namecos furioser 3D-Knaller jedoch erst dieser Tage. Doch besser spät als

nie, denn diesen „Krieg der Sterne“ zum Mitmachen hätten wir um keinen Preis verpassen mögen: Man sitzt vor einem riesigen Projektor-Bildschirm, hat einen Pilotenstick in der Hand und fühlt sich wie Luke Skywalker höchstpersönlich...

Eine Story oder ähnlich überflüssiges Beiwerk haben sich die Programmierer in weiser Voraussicht gespart, es geht ehrlicherweise einfach bloß darum, mit seinem Gleiter

das All von namenlosen Feinden zu befreien. Dabei trifft die Laserkanone auf wendige Tie-Fighter und gigantische Raumstationen, zwischendurch düst man über eine künstliche Welt hinweg und schaltet Flakanlagen aus, um irgendwann das Finale innerhalb einer riesigen Techno-Anlage zu er- bzw. überleben. Hört sich das ein bißchen banal an? So ist es auch, die Ballerei bezieht ihren Reiz weniger aus dem

altbackenen Gameplay als vielmehr aus der irrwitzigen 3D-Vektorgrafik. Alles ist unglaublich detailliert ausgearbeitet, ein Effekt jagt den anderen, laufend vollführt die Kamera wilde Zooms – das Teil ist so eine Art futuristische Digi-Achterbahn! Wer den wilden Ritt durch Zeit und Raum von A bis Z erleben will, braucht übrigens nur ausreichend Klimpergeld, denn unendliche Continues machen's möglich.





## SAMURAI SHOWDOWN

Prügelknaben mit Konsolen-Erfahrung mag der Titel dieser Fernost-Klopperei merkwürdig vertraut vorkommen, wäre jedenfalls kein Wunder: SNKs neuer Seitenhieb in Richtung „Street Fighter II“ ist ein Modul fürs Neo Geo, findet sich also nicht nur in der Spielhalle, sondern auch im Spielzimmer gut betuchter Konsolisten. Sollte er wenigstens, denn das Game ist



abgeht. Das zwölf Mann starke Heldenkontingent bietet vom kettenbewehrten Dickwanst bis hin zur schwertverliebten Kampfdä-

terschiedliche Tritte, Schläge und Waffen zur Verfügung, bei Nahkämpfen werden die Kontrahenten der besseren Übersicht wegen auf bildschirmfüllendes Megaformat herangezoomt. Die Steuerung geht von Beginn an problemlos von der

Hand, wenngleich man mit steigender Praxis immer neue Tricks und Spezialschläge kennenlernt – einige Charaktere können sogar Falken oder Hunde auf ihren Gegner hetzen. Gerangelt wird vor einem Punktrichter sowie bunt und detailliert ausgearbeiteten Tempel-, Verlies- oder Küstenmotiven, die Animation der übergroßen Sprites könnte kaum besser sein, und der Sound begeistert mit massig Musik, knackigen FX und (japanischer) Sprachausgabe. Insgesamt also wenig Neues, aber viel Bewährtes, Digi-Raufbolde werden jedenfalls begeistert sein.



OH, LIKE THAT HURT. MY  
FOR A MOSQUITO, YOU'RE TOUGH.  
LEVEL-1 CREDITS 21

wirklich gnadenlos gut! Gut schon deshalb, weil hier neben den Fäusten auch diverse Waffen sprechen, gnadenlos nicht zuletzt, weil es dabei nicht ganz unblutig

me Fighter jeden Kalibers; mit einem davon geht's entweder solo gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander in den Ring. Je nach Spielfigur stehen un-



## BRAM STOKER'S DRACULA

Okay, Francis Ford Coppolas filmische Wiederbelebung des blutdürstigen Grafen hat sich schon seit Monaten aus den Kinos zurückgezogen, doch deshalb muß doch Williams' Flipper-Umsetzung nicht übel sein, oder? Ist sie auch nicht, schon eher im Gegenteil: Für erhöhte Pulsfrequenz beim Umgang mit der Silberkugel sorgen nicht nur Bonusfallen und Multibälle, sondern auch eine originelle Achterbahnfahrt im Schloß des Grauens. Besonders geschickte Kugellenker

dürfen sich darüber hinaus beim Buchstaben-Zielschießen profilieren, wobei das stilschöne Scoreboard dann mittels LED-Display sehr effektiv von den erzielten Höchstleistungen kündigt. Untermalt wird das rasante Pinball-Spektakel von toller

Musik, allerlei abgefahrenen Sounds und sogar etwas Sprachausgabe, so daß wir unsere Empfehlung bedenkenlos aussprechen können – ein Grusel-Flipper, dessen geniales Gameplay alles andere als gruselig ist! (rl)





# JOKER SHOP

**NEU!**



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber — Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5-Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!

Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)



Nr. 900004

Sammelordner — Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt — sieht einfach klasse aus!

Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 500003

Exklusiv-CD — Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's jetzt den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf einer vom Komponisten und Programmierer HAND-SIGNIERTEN CD! Ein Sammlerstück, um das man Euch beneiden wird...

Für unglaublich preiswerte DM 15,- pro CD

Nr. 90001

Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M und L.

Für kleidsame DM 24,-



Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3,5"-Scheibe mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,-



Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL.

Schon für modische DM 49,-



Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr





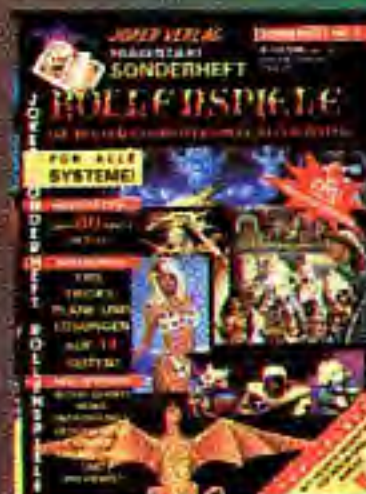
Nr. 100000

Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche: DM 7,- pro Heft



Nr. 200000

Spezialitäten — Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 300000

Horizontenerweiterung — Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft



Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer! Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnippen? Auch kei-

ne Affaire, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit! ABER: Bei Vorkasse sind 5,- DM (Ausland DM 10,-) fürs Porto zu addieren, Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

Ich bezahle ☐ per Nachnahme (nur im Inland möglich) ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung  
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.  
 Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91 <input type="checkbox"/> 4/92 <input type="checkbox"/> 5/92 <input type="checkbox"/> 7/92 <input type="checkbox"/> 9/92 <input type="checkbox"/> 10/92 <input type="checkbox"/> 11/92 <input type="checkbox"/> 12/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 5/93 <input type="checkbox"/> 7/93 <input type="checkbox"/> 9/93
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele <input type="checkbox"/> Adventures <input type="checkbox"/> Megablast <input type="checkbox"/> Megablast 4/93
PLZ/Ort	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 5/92 <input type="checkbox"/> 6/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93
Datum/Unterschrift	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß <input type="checkbox"/> schwarz
	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Stück
	50002	Hülsbeck Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Shades <input type="checkbox"/> To be on top (je 29,-DM)
	500003	Whale's Voyage Exklusiv CD	<input type="checkbox"/> Stück

Einfach einsenden an:  
**JOKER VERLAG**  
**JOKER SHOP**  
**BRETONISCHER RING 2**  
**85630 GRASBRUNN**

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!



# ALLE GUTEN JAHRE SIND VIER: AM 29. OKTOBER ERSCHEINT DIE GEBURTSTAGS-AUSGABE!

# 4

Jahre Amiga Joker, das waren vier Jahre voller Streß... äh Quatsch, voller aktueller Tests und Previews, feiner Specials, exklusiver Interviews, toller Preisausschreiben und hilfreicher Lösungshilfen natürlich. Und ebenso natürlich wollen wir zum Geburtstag noch einen drauflegen!

Nur wie, das ist die Frage. Vielleicht mit einem genialen Test zum genialen

Iso-Strategical

**DIE SIEDLER?**

Oder mit einem zu

**AMBERMOON,**

dem Nachfolger zum deutschen Mega-Rolli

„Amberstar“? Aber auch

**HERO QUEST 2:**

**LEGACY OF SORASIL**

wäre sicher nicht zu

verachten! Genau wie das

Fantasy-Adventure

**LITIL DIVIL**

und das hochinteressante SF-Strategical

**K240,**

stimmt's? Noch besser wären

freilich ein paar zusätzliche

Geburtstagsüberraschungen,

und auch da wird nicht

gespart!

Zuviel wollen wir noch nicht

verraten, aber es wird mit

**DUNGEON BLASTER III**

wieder ein Rollenspiel zum

Mitmachen im Heft sein,

außerdem ein Special über

**PROMINENTE ZOCKER** –

und wer wüßte nicht gerne,

welche Games Lothar

Matthäus, Otto oder Ice T.

privat vor den Rechner

bannen? Das und noch viel

mehr in der Jubiläumsausgabe,

entweder ab 29. Oktober am

Kiosk oder etwas eher,

preiswerter und mit Prämien

versüßt im Abo!



## INSERENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	103	Mallander	53
AHS	28	Media Points	79
Arkis	79	Megasoft	64
Bachler	24	Miseresur	96
Bergler	95	Müller Computersoftware	76,77
Bits & Bytes	86	Multimedia Soft	46
Bomico	2	Neuroth	107
Call & Play	17	Okay Soft	79
CPS Heidak	31	Pauls & Picard	65
CT-Verlag	23,25	Pawlowski	127
Donau Soft	6	Pfister	46
EPM	27	Pro Computer	21
Esser	59	Quicksoft	107
Fun & Action	128	Silver Datentechnik	93
Groß Electronic	71	Soft City	79
ICP	41	Soft Dreams	83
IPV	35	Softsale	66
Joker Verlag	29,37,47,87,97	Software Discount Mann	117
Joysoft	44	Turtles Soft	26
Judgement Day	83	Versand 99	99
Kingsoft	9	Vesalia	49
Kopmann	67	Wial Versand	91
Krisalis	2	Poster:	Rainbow Arts
Magie Bytes	19	Poster:	Joker Verlag

## BEZUGSQUELLEN

### AHS

Laden & Versand:  
Schlingasse 3-5  
61169 Friedberg  
Tel.: 06031/61950

### Bachler Computersoftware

Blücherstraße 24  
Postfach 1113  
46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

### Bomico

Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060

### Frank Heidak

Bürgerstraße 8-10  
50667 Köln  
Tel.: 0221/256983

### Galaxy

Plingänerstraße 20  
81369 München  
Tel.: 089/7605151

### Joysoft

Gottesweg 157  
50939 Köln  
Tel.: 0221/4301047

### Quicksoft

Postfach 3865  
78027 Schwenningen  
Tel.: 07720/31046

### Rushware

Bruchweg 128-132  
41564 Kaarst  
Tel.: 02131/6070

### Wial Versand

Liegnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273



## A 3.5-inch floppy disk with a white label. The label has some text, including "Bentley" and "1994", but it is mostly illegible. The disk is shown at an angle, highlighting its physical form.

## AMIGA-PD- &

## Low-Cost-Software ab

**DM 6.50**

**Spiele, Spaß, Spannung  
Unterhaltung**

- ☐ S01 **Return to Earth** Weltraum-Strategie
- ☐ S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- ☐ S03 **Imperium Romanum** Strategiespiel
- ☐ S04 **Kampf um Eriador** Strategiespiel für Zwei
- ☐ S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- ☐ S06 **Paccer** lustige Pac-Man-Variante
- ☐ S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- ☐ S08 **Missile Command** Städteverteidigung
- ☐ S09 **China Chail-II** Shanghaiähnliches Spiel
- ☐ S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- ☐ S11 **GrayAttack** Raumschiff-Action-Spiel
- ☐ S12 **Star Trek** Enterprise-Spiel DM 10,-
- ☐ S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- ☐ S14 **Broker** Börsenspiel (1MB)
- ☐ S15 **Paranoid** Breakout-Klassik
- ☐ S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- ☐ S17 **Flaschbier** Das Werner-Spiel
- ☐ S18 **Blizzard** Schnelles Ballerspiel
- ☐ S19 **Moria** Fantasy-Rollen-Spiel (1MB) DM 10,-
- ☐ S20 **Atlantis** Super Abenteuerspiel (1MB)
- ☐ S21 **Zerg** Fantasy-Abenteuerspiel DM 10,-
- ☐ S22 **Taran im Abenteuerland** Abent.-Spiel
- ☐ S23 **Die Wikinger** Handelsspiel DM 10,-
- ☐ S24 **Mensch rat mal!** Tolles Brettspiel DM 10,-
- ☐ S25 **Spielhöhle** Spielautomatensimulation DM 10,-
- ☐ S26 **Mechlorce** Kampf der Giganten (1MB)
- ☐ S27 **Mensch ärgere Dich nicht** Brettspiel
- ☐ S28 **Peter's Quest** Lustiges Kletterspiel
- ☐ S29 **Billard** Pool, Karambolage, Dreiband
- ☐ S30 **Schach** Spielstarkes Schachspiel
- ☐ S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel DM 10,-
- ☐ S32 **Puzzle** Ideal für Kinder
- ☐ S33 **Grutli** BoulderDash-Variante
- ☐ S34 **Gouillotine** Hang-Man-Variante
- ☐ S35 **Tischtennis** Computerversion DM 10,-
- ☐ S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- ☐ S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- ☐ S38 **Hermann der User** Bildershow
- ☐ S39 **Stoppt den Catippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- ☐ S40 **Imbias-Manager-Spiel**
- ☐ S41 **The Rocky Horror Game** „Kultspiel“
- ☐ S42 **Evil-Tower** Kletterabenteuerspiel
- ☐ S43 **Water Attack** Wasserleitungen bauen
- ☐ S44 **Bossein** Holzkugelweitwurf (1MB)
- ☐ S45 **Seawolf** U-Boot-Abenteuer (1MB)
- ☐ S46 **Cubistix** Herabfallende Hochhausteile
- ☐ S47 **Blue** Felder einfärben (1MB)
- ☐ S48 **Exxon** Spannendes Brettspiel
- ☐ S49 **Roller** Abenteuerreiches Sammelspiel
- ☐ S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- ☐ S51 **Autorennen** Meistern Sie den Parcours
- ☐ S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- ☐ S53 **Tetrix** Herabfallende Steine ordnen
- ☐ S54 **Würfelroulette** Glücksspiel DM 10,-

wenn nicht  
anders  
angegeben  
jede Diskette  
nur  
DM 6.50



**Zu jeder  
Bestellung  
Einstieger-  
diskette  
mit Anti-  
Virus-  
Programm**

**SPARPREIS!**

10 Disketten  
à 6,50 DM  
nach Wahl  
zusammen nur  
**55,- DM!**

## Anwender-, Hilfs- und Lern-Programme

- |   |   |         |
|---|---|---------|
| <input type="checkbox"/> A01            | <b>MS-Text</b> Textverarbeitung                   |         |
| <input type="checkbox"/> A02            | <b>Fakturierung</b> Auftragsverwaltung            |         |
| <input type="checkbox"/> A03            | <b>Kalkulation</b> Tabellenkulation               | DM 10,- |
| <input type="checkbox"/> A04            | <b>Buchhaltung</b> ideal für kleine Betriebe      |         |
| <input type="checkbox"/> A05            | <b>Bücherdatei</b> Bücherverwaltung               |         |
| <input type="checkbox"/> A06            | <b>Videoverwaltung</b> Schaffen Sie Ordnung       |         |
| <input type="checkbox"/> A07            | <b>DSort-Plus</b> Diskettenverwaltung             |         |
| <input type="checkbox"/> A08            | <b>GiroMan 4.10 (I)</b> Kontoverwaltung           |         |
| <input type="checkbox"/> A09            | <b>Haushaltsbuch</b> Heimfinanzprogramm           |         |
| <input type="checkbox"/> A10            | <b>Datei</b> Universaldatei für fast alle Zwecke  |         |
| <input type="checkbox"/> A11            | <b>ArtDat</b> Artikeldatei für Computermagazine   |         |
| <input type="checkbox"/> A12            | <b>Disklabel 4.0</b> Diskettenlabel-Druckprogramm |         |
| <input type="checkbox"/> A13            | <b>BrokerAssistent</b> Depot-Verwaltung           |         |
| <input type="checkbox"/> A14            | <b>Musikdatei</b> verwaltet LP, MC, CD            |         |
| <input type="checkbox"/> A15            | <b>StarChart</b> Astronomieprogramm               |         |
| <input type="checkbox"/> A16            | <b>Biorythmus</b> Biorhythmusprogramm             |         |
| <input type="checkbox"/> A17            | <b>BusinessPaint</b> Präsentationsgrafiken        |         |
| <input type="checkbox"/> A18            | <b>DiaPaint</b> Dia-Beschriftungen drucken        |         |
| <input type="checkbox"/> A19            | <b>Statistik</b> Statistische Auswertungen        | DM 10,- |
| <input type="checkbox"/> A20            | <b>Film-Lexikon</b> Filmverwaltung                |         |
| <input type="checkbox"/> A21            | <b>Liga</b> Universalverwaltung für Ligen         | DM 10,- |
| <input type="checkbox"/> A22            | <b>DiskKat 2</b> Diskettendatenbank               |         |
| <input type="checkbox"/> A23            | <b>Jahresbilanz</b> für kleine Unternehmen        |         |
| <input type="checkbox"/> A24            | <b>PrintStudio</b> Druckprogramm                  |         |
| <input type="checkbox"/> H01            | <b>Power Packer 2.3</b> Datenkomprimierer         |         |
| <input type="checkbox"/> H03            | <b>CopyDisk</b> Kopierprogramme                   |         |
| <input type="checkbox"/> H06            | <b>FixDisk</b> Diskettenretter                    | DM 10,- |
| <input type="checkbox"/> H09            | <b>Anti-Virus</b> Anti-Virus-Diskette             |         |
| <input type="checkbox"/> G01            | <b>MountainCAD</b> 2-D-CAD-Programm               |         |
| <input type="checkbox"/> G04            | <b>Da Vinci</b> professionelles Malprogramm       |         |
| <input type="checkbox"/> G05            | <b>Grafitti</b> umfangreiches Malprogramm         |         |
| <input type="checkbox"/> G06            | <b>Rayshade</b> Raytracingprogramm (I)            |         |
| <input type="checkbox"/> M01            | <b>Wizard of Sound</b> Musikeditor                | DM 10,- |
| <input checked="" type="checkbox"/> M02 | <b>WOS-Sounddisk</b> für Wizard of Sound          |         |
| <input type="checkbox"/> M03            | <b>Beatmaster</b> Drumcomputer                    |         |
| <input type="checkbox"/> L01            | <b>Vokabeltrainer</b> verschiedene Programme      |         |
| <input type="checkbox"/> L02            | <b>Mathematik</b> verschiedene Programme          |         |
| <input type="checkbox"/> L03            | <b>Maschinenschreiben</b> Kursus                  |         |
| <input type="checkbox"/> L04            | <b>Chronik '91</b> Jahrbuch 1991                  | DM 10,- |

**Unser  
TIP !**

- Tip!** **Europa-Paket**  
Das Europaspiele-Wörterbuch  
(Wörterbuch), Übersetzer und Vokabel-  
programm sowie umfangreiche Vokabel-  
daten in Englisch, Französisch und Italienisch!  
Komplettpreis nur 39,90 DM
- Anti-Virus-Sammlung**  
Man kann nie vorsichtig genug sein!  
Diese Programmsammlung stellt einen umfangreichen  
Schutz gegen Viren aller Art dar!  
Komplettpreis nur 19,- DM

**Verandkosten:** bei Vorauskasse (Schick, bar) DM 5,-, bei Nachnahme DM 8,-, **Ausland:** bei Vorauskasse DM 15,-, bei Nachnahme DM 22,-, Angebot freibleibend, Änderungen und Irrtum vorbehalten.  
**Mindestbestellwert:** DM 19,-

**Mindestbestellwert: DM 19.-**

Kiefernweg 7 · 21789 Wingst

☎ 04777/83 56 · Fax 04777/435 · BTX: PAWLOWSKI #

Telefonische Bestellannahme: Mo – Fr 9.00 bis 18.00 Uhr

### Bestell-Coupon

☒ **JA!** Bitte senden Sie mir die folgenden Artikel für meinen AMIGA!  
(Nummer genügt)


☐ Europa-Paket

☐ **Anti-Virus-Sammlung**

## Absender:

**Zahlungsweise:**

 **Nachnahme**

 **Vorauskasse**  
(Bar, Scheck)



# FUN & ACTION SOFTWARE

**1 MUSIK**  
Nutzen Sie die Sound-Fähigkeiten Ihres Amigas! Dieses Paket enthält einen midifähigen Soundeditor sowie ausgesuchte Soundmodule!  
**20,- DM**

## SCHRIFTEN

Ca. 100 Schriften in verschiedenen Größen enthält dieses tolle Fontpaket! Die Fonts liegen im Amiga-Standardformat vor und können somit mit nahezu jeder zeichensatzorientierten Software genutzt werden.  
**Paketpreis 20,- DM!**

## FINANZEN

Mit diesem Paket haben Sie Ihre Finanzen im Griff. Der Glorion-Manager verwaltet Ihr Girokonto. Außerdem erhalten Sie ein Überweisungsdruckprogramm, eine Haushalts-geldverwaltung sowie eine Finanzverwaltung.  
**20,- DM!**

## 7

## 2 DRUCKEN

Falls Sie stolzer Besitzer eines Druckers sind, erhalten Sie hier mit hilfreichen Tools dafür. Enthalten sind verschiedene Etikettendruckprogramme (z. B. für Disketten- und Adressetiketten), ein tolles Mini-DTP-Programm (z. B. passend für unser Schriftenpaket) sowie Printstudio (Universal-Druckprogramm).  
**Super! 20,- DM**

## 3

## ANTIVIRUS-SET

Ein Thema, so aktuell wie nie! Schützen Sie Ihre Software vor „Virenbefall“. Diese Sammlung verschiedener Anti-Virus-Programme hilft Ihnen dabei.  
**Super-Paketpreis nur 20,- DM!**

## 4

## DEMOPACK

Atemberaubende Grafikpräsentation mit Musikeinstellung, schnell und einfach erstellt mit diesem Demo-Creating-Set!  
**20,- DM!**

## 5

# NEU für alle AMIGAS!

**nur 20,-**

## 6 DISK TOOLS

Dieses Paket braucht wirklich jeder! Enthalten ist ein komfortables Kopierprogramm, mit dem auch Sicherheitskopien kopiert werden können. Außerdem ist ein Diskettenverwaltungsschutzprogramm möglich. Mit der Diskettenverwaltung bringen Sie Ordnung in Ihre Diskettensammlung. Als Besonderheit enthält das Paket einen Diskdokter zum Retten defekter Disketten!  
**Super-Paketpreis nur 20,- DM!**

## 10

## SUPER-BÜROPAKET

Die klassischen und immer noch beliebtesten Computeranwendungen werden durch diese Sammlung abgedeckt. Enthalten ist ein auch für Anfänger einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm sowie eine Universaldateiverwaltung, mit der Sie z. B. Adressen, Videos, CDs etc. verwalten können. Für spezielle Rechenaufgaben steht eine Tabellenkalkulation zur Verfügung.  
**Paketpreis nur 20,- DM**

## 9

## DTP-CLIPARTS

Diese Sammlung bietet Ihnen eine Vielzahl von Kleingrafiken für verschiedene Gestaltungszwecke. Für fast jedes Thema ist eine Grafik enthalten!  
**20,- DM**

## 8

## SPIELE

Spieler dürfen natürlich in keinem Sortiment fehlen! Mit diesem Paket erhalten Sie eine sehr interessante Mischung: Imperium Romanum (Strategie), Tetrix (herabfallende Elemente ordnen), Seawolf (1 MB, U-Boot-Abenteuer) und Flaschier (Werner-Game).  
**nur 20,- DM!**

## 11

## PROGRAMMIEREN PAKET 1+2

Programmieren ist eine der interessantesten Anwendungen. Falls Sie im Begriff sind, eine Programmiersprache für den Amiga zu erlernen, können diese Pakete sehr hilfreich für Sie sein. Denn neben einem Komplett-einstieg mit Programmbeispielen in „C“ erhalten Sie auch einen einfachen C-Compiler, mit dem Sie Ihre ersten Programmschritte bewältigen können.  
**je Paket nur 20,- DM!**

## 12

**6 Pakete zur freien Auswahl nur 100,-DM**

... und so einfach bestellen Sie:

Kreuzen Sie Ihre Wunschkarte einfach an und senden Sie diesen Coupon einfach an untenstehende Adresse! Sie können uns Ihre Bestellung aber auch formlos per Brief mitteilen oder noch einfacher: Rufen Sie uns an! Zahlung per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) oder Nachnahme. Wir berechnen keine Porto- und Verpackungskosten. Bei Nachnahme stellen wir lediglich zusätzlich Nachnahme-kosten von DM 3,50 in Rechnung!

**Bestellen Sie noch heute! Wir liefern frei Haus!**

## EIL-BESTELLUNG

Bitte gewünschte Softwarepakete ankreuzen!

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> MUSIK      | <input type="checkbox"/> DTP-CLIP-ARTS   |
| <input type="checkbox"/> DRUCKEN    | <input type="checkbox"/> SUPER-BÜROPACK  |
| <input type="checkbox"/> ANTI-VIRUS | <input type="checkbox"/> PROGRAMMIEREN 1 |
| <input type="checkbox"/> SCHRIFTEN  | <input type="checkbox"/> PROGRAMMIEREN 2 |
| <input type="checkbox"/> DEMOPACK   | <input type="checkbox"/> SPIELE          |
| <input type="checkbox"/> DISK TOOLS | <input type="checkbox"/> FINANZEN        |

oder...  
rufen Sie einfach an

**04777/8859**

**TIP: passend für Fensterumschlag**

**FUN+ACTION**

**SOFTWARE**

Postfach 105  
21778 Cadenberge

(Antwort)

Denken Sie an Ihre neue Postleitzahl

**ABSENDER**

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)  
☐ per Vorkasse ☐ per Nachnahme

(Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM  
Versandkosten)

Wir liefern ausgewählte Public-Domain- bzw. Low-Cost-Software. Irrtum und Fehler vorbehalten.